

El Corte Inglés
Nº 128 Mayo-Junio 2016
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las con
Battleborn
Nuevo brío al shooter
Sherlock Holmes
The Devil's Daughter
El famoso investigador se enfrenta a los
casos más intrincados y a sí mismo
Mario&Sonic en los
Juegos Olímpicos
Rio 2016
Los atletas más dicharacheros
dispuestos a batir todas las marcas
Yo-Kai
Watch
Todo un fenómeno
Un tsunami de diversión
Overwatch | Fire Emblem Fates | Ratchet & Clank | Quantum Break |



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Fenómeno

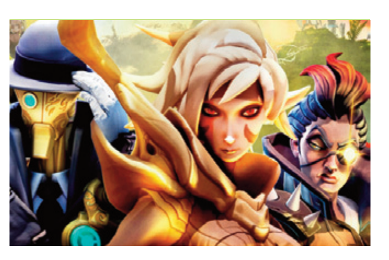
Auntung, auntung, llega «Yo-Kai Watch». ¿Y esto de qué va? Hombre, ya lo contamos en números anteriores, pero para desinformados es tan sencillo como cazar unos bichejos muy traviesos pululando por la ciudad, gracias a una especie de reloj de pulsera de lo más molón y eficaz para llevar a cabo la tarea.Y esto en Japón arrasa, oye. ¿En España cómo será? Pues tiene toda la pinta de seguir por el mismo camino, no tan bestial como en el país del sol naciente -por allí ya llevan más de XX de unidades vendidas- pero a buen seguro que será un éxito para 3DS. Valga nuestra portada para subirnos al carro de lo que será todo un fenómeno. Pero desde Megaconsolas vislumbramos más en el horizonte cercano, mucho más. Dos shooter de altísimos vuelos y cañeros, como «Overwatch» y «Battleborn», vienen a ponerle más cachondeo a las ensaladas de tiros habituales en el género. Más sesera y reposo para resolver casos necesitaremos en «Sherlock Holmes: The Devil's Daughter». Y en el territorio portátil de Nintendo hacemos sonar las fanfarrias para recibir una obra cumbre del rol, «Fire Emblem», y a los atletas sui generis de «Mario&Sonic en los Juegos Olímpicos: Rio 2016». ¿Y Uncharted 4..? En el próximo capítulo.
José María Fillol



Las estrellas de Nintendo y Sega se ponen en forma para el gran evento. ¡La medalla de oro está en juego!



Dos juegos distintos, una misma y emocionante historia que vivir en 3DS. Estrategia y fantasía juntas.



Dispara y luego pregunta. Ensalada de tiros sin respiro de los creadores del original «Borderlands»



Elige ser un héroe planetario en este incombustible título de acción cooperativa en primera persona.





www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

FE DE ERRATA: En el número 127 de Megaconsolas se ilustró el análisis de «The Division» con una imagen errónea, perteneciente a otro juego de Ubisoft: «Rainbow Six 6 Patriots». Disculpen la confusión.

Regresa el cazatesoros
Uncharted 4

Uno de los pesos pesados de la PS4 ya tiene alfombra roja para su espectacular estreno el 10 de mayo. Nathan Drake on fire.

Toda la potencia y el espíritu aventurero de la PS4 se desencadenan con esta cuarta entrega de la saga más adictiva de los últimos años. Además, con inesperados giros argumentales ya que el bueno de Nathan, felizmente jubilado, tiene que volver al tajo en una epopeya que lo llevará a recorrer el planeta para desentrañar la histórica conspiración que se oculta tras un fabuloso tesoro pirata. Todo, gracias a su hermano mayor Sam, dado por muerto y que ha resucitado para "picar" al benjamín, ya que el tipo es aún más intrépido y molón que él. Unos escenarios alucinantes (ojo a Madagascar, que tiene poco que ver con las pelis de dibujos), un control temerario y a prueba de bombas y muchos guiños fanáticos abren la puerta a, seguramente, la gran proeza del juego: su multijugador por equipos, donde elegiremos a uno de los cuatro compañeros disponibles para liquidar enemigos, comprar objetos místicos (el sarcófago de El Dorado, la Piedra Cintamani o el genio de Ubar) para sacarle todo el partido a la aventura gracias a unos mapas únicos. Enorme.



Cada vez más cerca
PlayStation VR
De ciencia-ficción

En octubre asistiremos a un punto y aparte en este sector con un invento asombroso. Haz ya tu reserva en El Corte Inglés.

Calienta motores el nuevo dispositivo de realidad virtual para PlayStation 4, que pondrá patas arriba nuestro universo gracias a su diseño ligero y cómodo, una pantalla OLED personalizada que muestra imágenes fluidas a 120 Hz, más un ángulo de visión de 360 grados y sonido 3D, la experiencia jugona es única, sobre todo en títulos creados especialmente para PS VR, como "RIGS Mechanized Combat League 2 o "VR Worlds". Y ojo a la intranet, con la que jugaremos con (o contra) otros colegas en la pantalla social, proyectando lo que vemos en el casco en un televisor para que otros puedan participar en la acción, pudiendo dejar que se unan otros jugadores incluso mientras nos perdemos en nuestro propio mundo.



Para Xbox One, PS4 y PC
Dark Souls III

Magia negra, hechicería tres delicias y toda la mitología de una de las sagas más encantadas de los últimos tiempos.



La noche más oscura se cierne sobre nosotros con el último capítulo de una serie legendaria que aquí da el do de pecho merced a una aventura de fantasía desarrollada en una gran variedad de ubicaciones de un mundo interconectado, conocido por sus combates tremebundos y su fabuloso modo de juego de acción-RPG. Una mezcla explosiva que nos coloca en la piel quemada del Campeón de la Ceniza, que trata de despertar a los cinco Señores de la Ceniza mientras se sumerge en el mundo apocalíptico de Lothric, plagado de enemigos mortales, tortuosas trampas y misteriosos secretos. Bestias temibles, trampas peligrosas y secretos ocultos que harán que tengamos nuestra espada tan bien afilada como el cerebro.

Breves |

World of Warcraft: El origen

El 3 de junio llega a los cines una de las piezas más esperadas del subgénero jugón: nada menos que la adaptación de la exitosísima saga de Blizzard por parte de Universal y el cineasta Duncan Jones ("Moon", "Código fuente"). Con un despliegue asombroso de efectos especiales, asistiremos a las épicas batallas entre orcos en el reino de Azeroth, con dos héroes enfrentados y un destino plagado de poder y sacrificio. Travis Fimmel, Ben Foster y Dominic Cooper son sus protas "humanos", aunque la palma se la llevan los "bichos".



LEGO Star Wars El despertar de la Fuerza

¿Aún con hambre de saga galáctica? Pues nada mejor que degustar la bandeja de canapés de la franquicia más exitosa de LEGO en un título lleno de acción y humor, plagado de nuevas mecánicas para construir, luchar y volar a través de la galaxia como nunca antes, así como personajes legendarios, ingenioso sistema "multi-builds" y nuevos niveles que exploran lo ocurrido entre " El retorno del Jedi" y "El Despertar de la Fuerza", añadiendo valiosa información sobre el episodio VII. Imprescindible. El 28 de junio en todas las consolas.



Nintendo Selects Wii U

New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U encabeza la lista

Los imprescindibles de Wii U se unen por primera vez a la gama Nintendo Selects. Seis títulos fundamentales en el catálogo de la consola de sobremesa que hará las delicias de cualquier jugador.

Con seis titulazos debuta Wii U en Nintendo Selects, nada menos que «New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U», «Nintendo Land» «Donkey Kong Country: Tropical Freeze», «The Legend of Zelda: The Wind Waker HD», «Wii Party U» y «LEGO City Undercover». Media docena de imprescindibles para la consola doméstica de Nintendo que cualquier jugador que se precie debería tener como oro en paño. Así que si en su día fuiste uno de los despistados que no pudo probarlo, ahora ya no tienes excusa. No obstante son muchos los usuarios que los han disfrutado, siendo de los más populares en Wii U con ventas que superan a día de hoy los 4 millones de copias. Estos seis juegos se unen a los 25 clásicos de Wii y de Nintendo 3DS que conforman el catálogo de Nintendo Selects, y que incluyen títulos como «Zelda: A Link Between Worlds» y «Star Fox 64 3D» para la familia 3DS y «Super Mario Galaxy 2» o «Mario Kart» para Wii.

Mario, Kong, Luigi, Link... tus personajes favoritos en los mejores juegos

Superjuegos en Wii U

Difícil tarea es destacar cuál es el mejor juego de los seis que Wii U presenta en Nintendo Selects, todos están llenos de virtudes para pasar horas de diversión pegados a la pantalla. O mejor dicho a las pantallas, gracias a la doble posibilidad de jugar a la vez con el Wii U GamePad y el televisor. En cualquier caso lo pasaremos bomba uniéndonos al equipo de Mario, Luigi y Toad, corriendo, saltando con tu Mii en «New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U», una aventura de desplazamiento lateral en 2D rejugable al máximo. Igualmente gastaremos energías con alegría de liana en liana, surcando aguas a nado y rebotando hasta llegar a seis islas llenas de peligros en «Donkey Kong Country: Tropical Freeze». Hasta 12 atracciones inspiradas en los personajes y mundos más característicos de Nintendo hallaremos en «Nintendo Land». Y más de ochenta minijuegos nos esperan en «Wii Party U», variedad para todos los gustos. Ni que decir lo guay que es encarnar al poli Chase McCain en «LEGO City Undercover» y lo emocionante que es hacerlo en la piel del heroico Link en «Zelda: The Wind Waker HD».

Delicatessen en Wii U



Con Wii U Game Pad podremos sacarle máximo jugo a los nuevos títulos de Nintendo Selects. En el mapa gigante de «New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U» descubrimos formas de jugar sólo posibles gracias a este control. Usando Wii U GamePad y un mando Wii Plus el modo multijugador, tanto en competitivo como en cooperativo, resulta de total precisión en «Nintendo Land». Y en «The Wind Waker HD» disfrutamos de un excelso 1080p.



Atracos y mutantes muestran sus armas

Acción a raudales en la gran pantalla

El calor es sinónimo de taquillazos cinematográficos que, además de generar un buen desembolso en palomitas, lleven a espectadores a las salas. 'Triple 9' y X-Men: Apocalipsis' prometen adrenalina y suculento material para futuros videojuegos. ¿Darán el salto?



Es atractivo ver cómo grandes planteles actorales llenan películas presumiblemente comerciales. Así, talento y entretenimiento asegurado se unen con lo mejor del cine y la televisión en sus filas y diseminados en diferentes bandos. Casey Affleck, Chiwetwl Ejiofor, Woody Harrelson y Aaron Paul son algunas de las estrellas del audiovisual que enfrentarán sus intereses en 'Triple 9', thriller de atracos con un gran botín como piedra angular. Polis, ladrones, traición y lealtad batallarán hasta que alguna de ellas se desmorona. La utilización de un falso 'triple 9' (señal de que un policía está muerto) servirá como distracción para dejar vía libre al grupo de maleantes protagonista y dar su golpe maestro. ¿Caerán los "buenos" en la trampa?



Carne consolera

La temática de robos/atracos es una apuesta segura en el mundo del videojuego, más aún desde el glorioso nacimiento de «GTA» y de su prolífica (y mejorada) estirpe («GTA V»), fruto de las travesuras que inició la saga «Drive». La potenciación del sigilo y la inteligencia en detrimento de la acción casa perfectamente con estas películas. «Pay Day» es otra joya de este corrupto universo que, cada día más demandado, motiva la creación de nuevas y diferentes historias. ¿Será 'Triple 9' la siguiente? Papeletas no le faltan.

Estreno: 6 de mayo 2016
Distribuidora: DeAPlaneta
Director: John Hillcoat
Con: Casey Affleck, Chiwetel Ejiofor, Anthony Mackie, Aaron Paul, Norman Reedus, Woody Harrelson, Kate Winslet
Género: Acción, Thriller



Siguiente película de X-Men tras el paquete de precuelas que se inició en 2011 con 'Primera Generación'. Tras 'Días del futuro pasado', el profesor Xavier y Magneto alcanzan su grado sumo (el conocido por todos los públicos) y presencian un acontecimiento inesperado: el despertar de Apocalipsis. Este mutante es el más poderoso que ha existido, alberga las habilidades del resto de mutantes y, tras años dormido, vuelve con una única pretensión: acabar con el mundo de los humanos. Magneto liderará la acometida de Apocalipsis y Xavier hará lo propio con la defensa, ayudado por su correspondiente séquito de jóvenes mutantes. James McAvoy y Michael Fassbender comandan un reparto con bestias interpretativas como Jennifer Lawrence y Hugh Jackman (alias Lobezno).

Por un regreso digno

X-Men lleva tiempo sin asomar la zarpa en el terreno de los videojuegos, por mucho que Lobezno haya sido su principal representante. PS3, DS y X360 han sido algunos de sus escenarios, pero su repercusión ha sido irregular. Con 'Apocalipsis', llega una buena oportunidad para sacar partido a la franquicia, homenajear esta nueva remesa de filmes y dar rienda suelta a la acción que desataría en nuestras consolas. Con mutantes, poderes sobrenaturales y escenarios caóticos, las posibilidades de un videojuego exitoso parecen obvias.

Estreno: 20 de mayo 2016
Edita: Twentieth Century Fox
Director: Bryan Singer
Con: Michael Fassbender, James McAvoy, Jennifer Lawrence, Hugh Jackman, Oscar Isaac, Nicholas Hoult, Evan Peters, Rose Byrne
Género: Ciencia ficción, Acción


SOLO LOS FUERTES SOBREVIVIRÁN
X-MEN
APOCALIPSIS
UNA PELÍCULA DE BRYAN SINGER
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON MARVEL ENTERTAINMENT UNA PRODUCCIÓN DE BAD HAT HARRY/KINBERG GENRE/HUTCH PARKER/DONNERS' COMPANY UNA PELÍCULA DE BRYAN SINGER
"X-MEN: APOCALYPSE" JAMES McAVOY MICHAEL FASSBENDER JENNIFER LAWRENCE OSCAR ISAAC NICHOLAS HOULT ROSE BYRNE TYE SHERIDAN SOPHIE TURNER OLIVIA MUNN LUCAS TILL DISEÑADORA DE VESTUARIO LOUISE MINGENBACH
MÚSICA DE JOHN OTTMAN EFECTOS VISUALES DISEÑADOS POR JOHN DYKSTRA MONTAJE DE JOHN OTTMAN, ACE MICHAEL LOUIS HILL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN GRANT MAJOR DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA NEWTON THOMAS SIGEL, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS STAN LEE TODD HALLOWELL JOSH McLAGLEN
PRODUCIDA POR SIMON KINBERG, p.g.a. BRYAN SINGER HUTCH PARKER, p.g.a. LAUREN SHULER DONNER HISTORIA DE BRYAN SINGER & SIMON KINBERG & MICHAEL DOUGHERTY & DAN HARRIS GUIÓN DE SIMON KINBERG DIRIGIDA POR BRYAN SINGER
MARVEL
©2016 MARVEL
#XMENapocalipsis
XMENAPOCALIPSIS.ES
20 DE MAYO EN CINES
BAD HAT HARRY
20th CENTURY FOX
PROPIEDAD DE FOX, ÚNICAMENTE PARA USO PROMOCIONAL, QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDA LA VENTA, COPIA O DUPLICACIÓN DE ESTE MATERIAL.


A LA VENTA EL 10 DE JUNIO



Yo-Kai Watch

Nintendo | RPG
Abril | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○

Acción mutantes

¿Qué sería de un juego sobre criaturitas feroces sin la evolución? Efectivamente, los Yo-kai tienen la capacidad de "tunearse" a sí mismos al alcanzar el nivel requerido, y también pueden evolucionar mediante la combinación con determinados elementos u otro Yo-Kai. Así, los Yo-Kai pueden ser de ocho clases diferentes, cada cual más traviesa, que combinan actitudes tales como valentía, dureza, terror, misterio o encanto, y hasta de adquirir rango de rareza y leyenda. ¿Con cuál quedarse? Bonito dilema.

Estrategia a seguir

Antes que nada, hay que tener en cuenta que cada Yo-kai tiene personalidad y habilidades únicas (conocidas como "animáximum" en el juego), por lo que requerirá cierta estrategia formar y modificar nuestro equipo para que puedan resolver problemas diversos y luchar contra los Yo-kai malvados. Pero ojo porque nos hará falta más que un equipo fuerte de Yo-kai para ganar los combates. Por tanto, los jugadores deben contar con una buena estrategia dictaminada por las circunstancias de cada episodio de la aventura, pues luchar contra los poderosos jefes Yo-kai pondrá contra las cuerdas al más experimentado.



¿Es un pájaro? ¿Un fantasma? ¿Un ornitorrinco? Todo ello y mucho más. El último fenómeno jugón nos trae centenares de bichos con cara de guasa.

Al menos dos o tres cosas han quedado claras en lo que llevamos de 2016: el cuarto centenario de Cervantes, que no me esperen en Río o Panamá para veranear, y el nacimiento de otra de esas sagas con sangre nipona que arrasará cual tsunami entre las mentes burbujeantes occidentales. Y es que, como venimos advirtiendo desde hace un par de números, «Yo-Kai Watch» se las trae. Todo se debe a la mente prodigiosa de Akihiro Hino, desarrollador de Level-5 y creador de sagas como «El profesor Layton» o «Inazuma Eleven». Tomando elementos de sus célebres creaciones, y unas pizcas de mitología japonesa fantasmal pero con buen corazón, Hino ha dado a luz una camada impresionante que, hasta el momento, lleva vendidos más de diez millones de unidades en el país del sol naciente desde julio de 2013, ramificando su poderío en todo tipo de merchandising y juguetería (un billón de dólares en caja, que no es moco de pavo). Ahora, la licencia llega a España, no solo con este juego, sino con una teleserie animada, juguetes, gadgets y "chucherías" varias inspirados en sus adorables criaturas.
Un juego con alma de RPG y cuerpo de jota, porque el trasfondo de "Yo-Kai Watch" es sencillamente fascinante, al ser una especie de aquelarre de espíritus o duendes burlones que están en todas partes y cuyo origen es de lo más diverso: pueden haber nacido del alma de un humano fallecido o de un objeto inanimado que, de repente, descubre un sentido para su vida. Unos zascandiles perfectos para el desarrollo de una aventura típicamente nintendera desarrollada en Springdale, donde muchos de los Yo-kai causan extraños problemas a la gente en su vida diaria, por ejemplo, consiguiendo que malgasten el dinero, haciendo que tengan mucha hambre o convirtiéndoles en personas antipáticas y huraños.

> Level-5 da en el clavo con un título lleno de locura sobrenatural, cacería nutritiva, travesura entrañable y muchos comodines en la manga

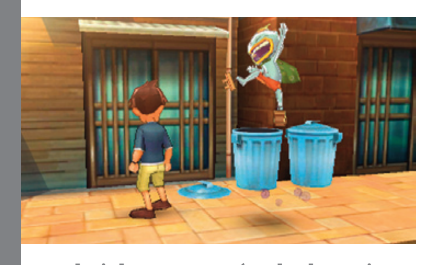
Aunque puede que los resultados de estas "travesuras" tengan cierta gracia, nuestro deber será proteger la ciudad entablando amistad con cuantos más Yo-kai mejor y ayudarles a resolver sus problemas, mientras encuentras más Yo-kai en el camino, combates para hacerte con ellos y resuelves un sinfín de retos que nos propone el juego.
No obstante, y evidentemente, de lo que se trata es dar caza a los más de 200 Yo-kai ocultos. A todos ellos tendremos que echar el lazo en la piel del joven e incansable Nate Adams y gracias a su reloj



Para guiarnos en la aventura, nada mejor que echarle un vistazo atento al completo callejero que tendremos en la pantalla inferior de nuestra consola, y nos irá indicando los lugares más interesantes a visitar, así como la mejor ruta para capturar y evolucionar en nuestra misión. Gracias a la complicidad de los controles táctiles, podremos acceder a innumerables lugares, rincones y vericuetos de Springdale y seguir el rastro de todos los "pequeñines"... o que nos persigal ellos.

Guía de juego

Cualquier jugador familiarizado con sagas similares de caza y cría de criaturas virtuales sentirá cómo jugar a «Yo-Kai Watch» es poco más que coser y cantar. Cierto que hay que superar un obstáculo añadido: el respingo que nos pueden producir algunos entes especialmente fantasmales o con pinta de bisabuela con olor a alcanfor. Por ello, lo mejor es no perder los nervios y entrar en la batalla usando la media docena de



Yo-kai de nuestro círculo de amigos. Cuando tengamos cercado al Yo-kai de marras, utilizaremos la pantalla durante las batallas para elegir al que nos parezca más adecuado de nuestra "ruleta", así como para esclarecer el estado de nuestros Yo-kai y cargar sus habilidades especiales. Y, si no nos convence ninguno, lo mejor es adquirir nuevas incorporaciones en las máquinas especiales o "gashas" que funcionan con monedas, como quien se compra un paquete de Ducados en un bar.
Hablando de objetos preciados, ojo con las medallas, que se pueden utilizar para convocar a sus respectivos Yo-kai a la batalla cuando se insertan en nuestro reloj mágico, un mecanismo de asombrosa precisión y sencillo manejo.





Por todos los rincones

Además de la historia principal, hay cientos de misiones adicionales esparcidas por Springdale a la espera de que el jugador las encuentre. Explorar el terreno en busca de estas misiones es parte de la diversión, ya que estamos ante una señora metrópolis con un buen número de tiendas, parques, un bosque e, incluso, numerosas localizaciones secretas por descubrir. Completar estas misiones adicionales nos ayudará a subir de nivel a nuestros Yo-kai y, en ocasiones, a encontrar aún más nuevos a los que reclutar. Y ojo porque los Yo-kai existentes también pueden combinarse entre ellos.



mágico, que es por derecho propio uno de los protagonistas de la velada.

No sin ayuda

Pero Nate no está solo, ya que el lazarillo Whisper y un gato parecido al de Alicia nos guiarán y resolverán cualquier problema o contratiempo. Ya se sabe que Nintendo es muy dado a echar una mano amiga a cualquier necesitado de árnica. Aunque más adecuado y resultón es intentar hacer buenas migas con los Yo-kai ofreciendo alguna chuchería o lanzarnos a la batalla para ganar Medallas y monedas con las que ir subiendo de nivel y de habilidades.

Estrategia ante todo, pero hasta cierto punto, ya que, cuando le cogemos el tranquillo a la cosa, todo es coser y cantar. Así que nada mejor que disfrutar de los eventos y festejos que nos depara Springdale, sobre todo "Oni Time", una especie de tren de la bruja donde tendremos que cazar tesoros y cofres mágicos llenos de sorpresas y algún respingo. Porque el componente sobrenatural y algo "camuñas" de este juego es uno de sus alicientes, quitándole todo el almíbar naíf de otras sagas paralelas. Si a eso le unimos unos gráficos la mar de resultones, un apartado musical sencillo pero pegadizo y un control que hace muy buen uso de las posibilidades táctiles de nuestra 3DS (o 2DS, porque muchas veces no hace falta echar mano de la tercera dimensión) estamos ante una de las perlas cultivadas de la división de bolsillo de Nintendo.

Y ojo porque engancha, cómo no.

Manejo sencillo, jugabilidad irresistible y gráficos imaginativos definen un título con diez millones de unidades vendidas en Japón



Whisper
No me preguntes por qué, pero se está escondiendo...



Jibanyan
Cadin
Slush

Aunque son buenos chicos en el fondo, los Yo-kai nos harán la vida imposible con sus travesuras y poderes especiales. Pero nada de sacar las garras, ya que estos animalitos ya tienen un lugar en nuestros corazones, desde el leonino Blazion al extraño Insomni, pasando por el lanzallamas, el contundente Rhinoggin, el precioso Shmoopie (favorito de los más peques) o los marchosos Jibayan, Cadin y Slush (ver imagen). Un zoológico de lo más apañado.



Mario & Sonic
en los Juegos Olímpicos: Rio 2016

Wii U prepara para verano su versión de este suculento crossover protagonizado por Mario, Sonic y tu Mii en las próximas Olimpiadas. ¿Te atreves con la samba?

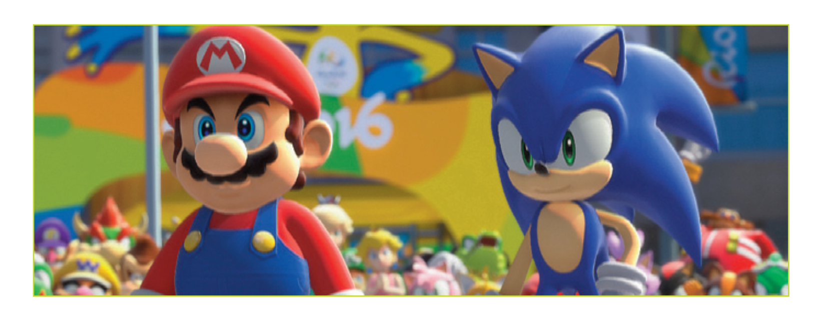
Hace años, Nintendo y SEGA se disputaban el trono del terreo consolero como dos grandes potencias que luchan para que solo quede una. Vivimos en un mundo dualista donde dos grandes entes intentan imponer su ley. Por suerte, esa sistemática empieza a fracturarse y surgen nuevas potencias, muchas de ellas ilusionantes y con variantes reales para cambiar el paradigma, ya sean equipos de fútbol, partidos políticos, productoras de cine independientes o marcas de teléfonos móvile. En videojuegos no iba a ser menos y, por ello, Mario y Sonic, representantes del primer duopolio, se han convertido en rivales anecdóticos que, no obstante, nos alegra ver de nuevo en competición. Dicha reunión en Río de Janeiro promete diversión, nostalgia y deporte, mucho deporte.

Enfrenta a los séquitos de Mario y Sonic en una batalla deportiva sana y con mucha chicha

Tendrás que elegir uno de los dos bandos (Gimnasio Mario o Gimnasio Sonic), cada uno guarnecido en su estadio mientras practica todas las artes deportivas que reinan en el juego. En esta versión de Wii U, prevista para el 24 de junio, gimnasia rítmica y rugby a siete se añaden a la lista de disciplinas ya conocida, es decir golf, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de longitud, lanzamiento de jabalina, 100 metros de natación libre, tiro con arco, Boxeo, tenis de mesa, voleibol playa, hípica, gimnasia rítmica con aros y BMX. Para triunfar en estos deportes, los mejores personajes de cada franquicia, provistos de todos los elementos que faciliten el acierto en cada deporte, aunque el 'prota' serás tú y tu Mii. El resto de compañeros serán los amiibo, casi todos ellos versiones Mario de títulos anteriores y, por desgracia, de un solo uso al día.
¡Que prime el espíritu olímpico!



La versión para Wii U cuenta con ese añadido especial de excelentes gráficos que, para ciertos deportes, resulta gratamente satisfactorio. Con el Gamepad, podréis hacer virguerías con todos los personajes y con tu Mii, dispuestos a llevarse todas las medallas a su alcance. El vóley playa es uno de los deportes estrella de esta competición, siempre a ritmo de samba, por supuesto. ¡Que viva Río!



Nintendo | Deporte
24 de Junio | 7+
www.nintendo.es







¡Premios!

La recolección de manzanas en la Champions Road o de melones en los momentos que camines por los escenarios te permitirá adquirir trajes especiales que, además de darte una imagen mucho más favorecedora, te otorgarán ciertas habilidades especiales. Otras formas de conseguir premios y ventajas están en los desafíos que se presentan día a día y en el podómetro de Nintendo 3DS, un contador de pasos durante el modo Marathon que te proporcionará jugosos regalos para salir victorioso de tus pruebas deportivas.



Tokyo Mirage Sessions #FE

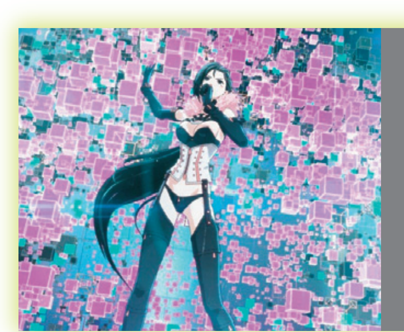
Los crossover, o mezclas de dos series, vuelven a estar de moda en los videojuegos gracias a «Tokyo Mirage Sessions #FE», un juego tan diferente como atractivo.

Shin Megami Tensei» y «Fire Emblem» son juegos que no tienen la popularidad de otros títulos en occidente, pero que dentro de las fronteras japonesas son tan famosos como Leo Messi y Coca Cola juntos. Aprovechando esta ventaja, la compañía Atlus se ha propuesto mezclar ambos títulos en una atractiva rareza llamada «Tokyo Mirage Sessions #FE», algo que sólo podía salir de una mente japonesa en ebullición.

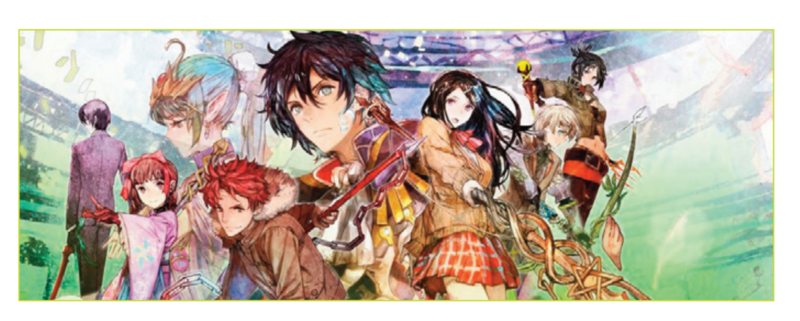
Hay juegos orientales tan locos que para que se puedan exportar no basta con traducirlos, sino que hay que adaptarlos. Es lo que sucede con «Tokyo Mirage Sessions #FE», que lleva un retraso de meses respecto al lanzamiento original en Japón. Como indica el título, nos traslada a la capital de este país, concretamente a los barrios de Shibuya y Harajuku (conocidos entre otras cosas por sus tiendas consideradas por los extranjeros como frikis). La ciudad está siendo atacada por seres de otra dimensión llamada la Idolosfera (una Idol es una cantante de moda allí), y seres conocidos como Mirage están robando la energía creativa, conocida como Performa, a los pobres seres humanos. Todo claro, ¿verdad?

Que no te engañe su estrambótico argumento, porque esconde una sólida mecánica de juego basada en acción por turnos. Podrás invocar poderes especiales y hasta crear armas con los Mirage que tienes como aliados. Combinando elementos de las dos series mencionadas al principio «Tokyo Mirage Sessions #FE», y con la garantía de marcas como Atlus e Intelligent Systems detrás del desarrollo, hay una cosa clara: no te vas a dejar de sorprender durante el tiempo que te pases delante de la pantalla.

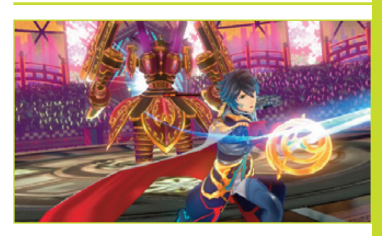
Empápate de constantes referencias a la cultura actual nipona y de originales diseños 100% manga



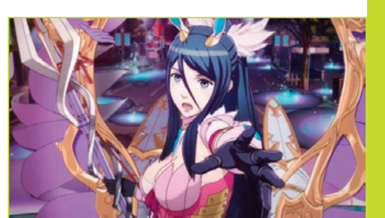
Para pillar todas las referencias de «Tokyo Mirage Sessions #FE» tienes que ser un auténtico experto en la cultura japonesa popular. Las actuaciones musicales serán una constante durante todo el desarrollo, algo ideal si eres un fanático de este género, pero pueden romper el ritmo si no te gusta el estilo rimbombante y colorido de estos cantantes que parecen de verdad venidos de otra dimensión.



Nintendo | Rol, acción
24 de Junio | 12+
www.nintendo.es









Así se juega

Las referencias a otros juegos son constantes. El protagonista se llama Itsuki, y cuando se fusiona con su Mirage aliado se convierte en Chrom, personaje de «Fire Emblem Awakening». Cuando no están luchando, los usuarios pueden interactuar con otros personajes, visitar tiendas o incluso acceder a un sistema de chat, de donde sacaremos pistas para vencer o evitar a los enemigos. Durante las batallas, hay algunos sistemas de azar como piedra papel o tijera, que a su vez activan ataques cooperativos.



Monster Hunter Generations

Nintendo prepara un verano calentito para su portátil 3DS con la última entrega de una de sus sagas más cañeras y talentosas. Un centenar largo de bestias salvajes para dar, tomar y cazar. Ahí es nada.

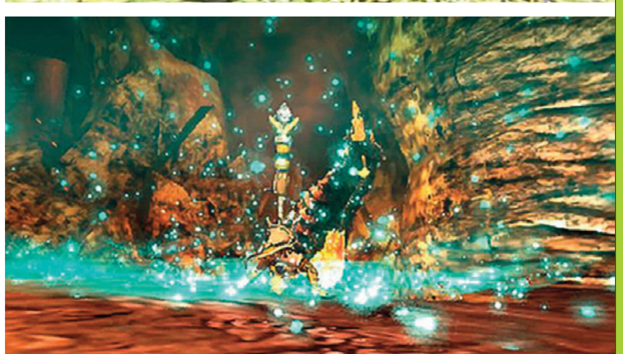
Hace más de una década abría la veda una de las sagas más fructíferas del sector: «Monster Hunter», un melocotonazo made in Capcom que ha despachado cerca de 40 millones de unidades a lo largo de casi una treintena de títulos absolutamente fieles a sus principios y cacerías iniciales. Cierto que la franquicia tuvo que soportar el sambenito de "solo para tus ojos (rasgados)" y la acusación de producto difícilmente exportable más allá de las fronteras niponas, pero en sus últimas entregas ha demostrado que la calidad no conoce fronteras. Ni tampoco estrecheces, ya que, a pesar de que arrancó motores en la Play 2, pronto se demostró que era en territorio portátil donde los bicharracos de turno campaban más a sus anchas.

Y en esto que llegamos a esta nueva entrega, en Japón conocida como «X», donde tendremos que luchar a brazo partido contra temibles bestias, adquirir nuevas habilidades, jugar como un Felyne por primera vez en la saga y participar en la caza online, así como disfrutar del nuevo sistema Estilo y las Técnicas más actualizadas (aunque basadas en el sistema que perfeccionó «MH 4 Ultimate») que dan lugar a la experiencia más personalizable hasta la fecha. Muchas novedades y mejoras guarda esta entrega: desde los ciclos de día y noche a la presencia de cólera para cazadores, camaradas como personajes jugables, un sistema de incremento cualitativo en tres niveles que permite obtener armas más poderosas utilizando diversos materiales disponibles o un nuevo modo de juego, Nyanta, donde controlaremos a uno de nuestros felynes acompañantes. Todo ello, con unos nuevos movimientos especiales similares a los "ataques de gracia", opciones multijugadoras totalmente revo-

Capcom | Rol, aventura
Verano 2016 | 12+
www.nintendo.es

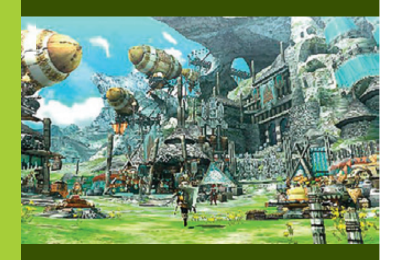






Cazando sin fronteras

Otra de las característica a destacar del juego es su virtuosismo gráfico, no solo con los bichos de turno (algunos quitan el hipo) sino con los escenarios y zonas de caza disponibles. Hasta una docena tendremos para dar rienda suelta a nuestro



instinto cazador, entre bosques, montañas nevadas, volcanes, dunas, selvas, simas, cementerios y demás territorios, algunos ya familiares en la saga, aunque convenientemente rediseñados. Aparte, tendremos un puñado de aldeas (Kokoto, Pokke, Yukumo y la nueva Beruna) para derribar y recalificar a gusto entre tanta escabechina en el panorama.



¡Al ataque!

Para que no quede bestia sin atrapar, hay que tener en cuenta que el juego presenta cuatro estilos de caza diferentes, aunque muy parecidos a los Rangos de Habilidad que ya disfrutamos en otros títulos de la saga como "Frontier G8": el estilo gremial, con las armas en su estado original y que nos permite utilizar hasta dos artes de caza; el estilo golpeador eminentemente atacante y desenfrenado con tres artes y unas cargas más rápidas y letales; el estilo aéreo con el que podremos utilizar a monstruos, bombas barril, camaradas e incluso otros cazadores como apoyo, y el estilo Bushido, para esquivar y contraatacar con mucho poderío.



Con más fauces y dientes que un tertuliano del corazón en hora punta, los bichos de esta nueva entrega logran que la veterana franquicia viva uno de sus momentos más esplendorosos. Todo un espectáculo visual y un logro en cuanto a jugabilidad comprimida se refiere, ya que las cacerías son más impecables e impresionantes que nunca. Así que, a afilar bien las armas y a plantear una estrategian sesuda para derribar a estos animalitos y vivir para contarlo.

lucionarias y con un poderío gráfico impresionante que hará que la caza a la bestia sea más brutal que nunca.

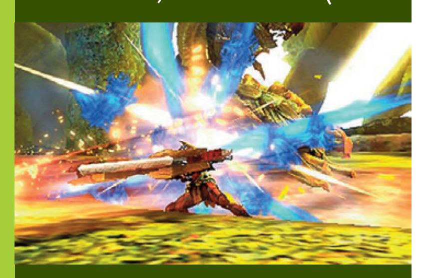
Nuevas técnicas y estrategias de combate, escenarios esplendorosos, gran multijugador y muchas novedades le dan un plus a la franquicia de Capcom

Y echarle el lazo se ha dicho con mucho cariño, casi tanto como el que ha demostrado Capcom con su legión de fans, atendiendo a sus peticiones y guardando alguna agradable sorpresa en la manga. Por ejemplo, el fetén guiño a un título legendario como «Okami», que lanzó la casa hace una década y que, para muchos, raya a mayor altura que el mismísimo «Zelda: Twilight Princess». Pues bien, aquí disfrutaremos de la mítica presencia del dios del Sol Amaterasu con la forma de un imponente lobo lácteo que aumentará majestuosidad a la cacería. Aparte de un plus de magia, vuelta de tuerca esencial para que la aventura no quede en simple carnicería multijugadora cooperativa, con todo quisqui esgrimiendo las catorce variedades de armas disponibles. Porque seguramente estemos ante el episodio más rico y sugerente de la saga, al menos desde el memorable «Freedom Unite», con el que también comparte un sentido del humor muy surrealista y que desengrasa entre tanto titán bestialista. Vamos, un «must» para los fans de la franquicia, sin importar su color de piel. ¿O es que los monstruos ávidos hacen distinciones?



Monstruosos

El principal atractivo del juego es su impresionante bestiario de monstruos, cerca de un centenar con dientes y garras afiladísimas, y algunos viejos conocidos de juegos anteriores, como Gypceros, Iodrome, Akantor, Bulldrome, Arzuros, Zinogre, Zamite y así hasta 85 (entre grandes y pequeños de hasta cuatro generaciones). Pero también tendremos 22 nuevos bicharracos de cuidados, dos herbívoros (Larinoth y Moofah), un "leviathan" (Mizutsune) y numerosos "wyverns", anfibios, dragones ancianos y bestias de colmillos variados. Incluso podremos darle caña a una nueva mascota, Moofy, para liberar tensiones entre tanto destripaterrones. Algo bastante necesario, ya que aquí los monstruos serán más difíciles de montar y "domar" que nunca, ya que no se verán afectados por Efectos de estado o daños variados, por lo que tendremos que llenar la barra de monta lo más rápido posible para no echar a perder nuestros esfuerzos. Lástima que no podamos disfrutar de combates subacuáticos ni monstruos Coléricos y Apex, pero no se puede tener





Kirby Planet Robobot

Con sus inconfundibles “curvas” rosadas, el carismático Kirby se enfunda en una robótica armadura para regalar a Wii U acción plataformera marca de la casa.

Si algo Hal Laboratory ha sabido dotar al simpar Kirby en todas sus aventuras plataformeras ha sido su capacidad todoterreno para adaptarse a cualquier tipo de desafíos, incluido submarinos. Ahora la diversión que nos propone el carismático personaje pasa por trasladarla al planeta Pop, invadido por un ejército robótico al cual, cómo no, tendrá que hacerle frente. Lo interesante es que lo hará copiando la misma tecnología de los intrusos e incluso mejorándola hasta cambiar la acción totalmente. Para ello se valdrá de una poderosa armadura Robobot con la que destruir obstáculos en su camino, asimismo de habilidades habituales como volar, hincharse y tragarse a enemigos, quienes a su vez le otorgarán más capacidades. Éstas también se podrán obtener de algunas figuras amiibo que el juego compatibilizará, incluso las especiales del Kirby de la colección Super Smash Bros.

La exploración jugará nuevamente un papel relevante y el glotón protagonista podrá mover el escenario, acceder a nuevas áreas y descubrir secretos. Esto viene a sumarse a una rabiosa jugabilidad, al mismo tiempo enriquecida por modos extra tan atractivos como ‘Desafíos 3D de Kirby’, un juego de puzles y acción isométrico para un solo jugador, en el que el héroe deberá engullir objetos o enemigos y eliminar a todos los rivales con el menor número de movimientos. Tampoco le irá a la zaga el modo ‘¡Todos juntos! Héroes legendarios’, acción con componentes RPG para jugar en cooperativo hasta cuatro jugadores. Y todo sazonado con el humor característico del dicharachero y repotenciado Kirby.

Al estilo RPG, en el cooperativo podemos ser rey de la espada, as del martillo, doctor erudito o señor del rayo



Kirby se mostrará con más músculo que nunca. Gracias a la armadura Robobot, podrá copiar las habilidades de sus oponentes e incluso mejorarlas. Enfundado en tan poderoso traje logrará activar el modo jet, haciendo que atraviese la pantalla volando al estilo shoot-’em up. Cuando escanea la habilidad Rueda, la armadura se convertirá en un coche que se traslada entre el fondo y el primer plano de la pantalla.



Nintendo | Plataformas
18 de Junio | 7+
www.nintendo.es







amiibos en plantel

La habilidad de copia que tiene Kirby posibilita ser el luchador formidable de «Super Smash Bros.» gracias al amiibo de esta serie. Además podrá adquirir de otros amiibo sus habilidades especiales. De Mario recibirá la habilidad de copia Fuego, de Peach el vuelo de sombrilla, y de los personajes de «Fire Emblem» el manejo diestro de la espada. Por otro lado, «Kirby:Planet Robobot» tendrá su propia serie amiibo, incluyendo a Kirby (con el poder exclusivo de sostenerse en el aire y desatar rayos abrasadores), Rey Dedede, Meta Knight y Waddle Dee.

Pokkén Tournament

La fauna Pokémon ha querido subir su nivel de lucha y en el camino ha encontrado como aliada a la saga Tekken. Si aún no lo tienes, prueba la demo para convencerte.

Pikachu y compañía los hemos podido entrenar desde su aparición en GameBoy hace ya veinte años, y fundamentalmente en el género RPG. No obstante, en los juegos de esta saga de Nintendo han tenido siempre que emplearse a fondo en increíbles combates contra otras criaturas de similar pelaje y condición. Pero es ahora que, llevando la esencia evolutiva en su ADN, estos entrañables seres han querido sacar más músculo aún y han unido fuerza y garra con una de las sagas clásicas de la lucha: Tekken. Y a fe que la sinergia no puede ser más explosiva. He ahí que tenemos a los personajes más conocidos del universo Pokémon imbuidos por el gran espíritu combativo de la serie acuñada por Bandai Namco. Y para convencernos de los grandes momentos que podemos vivir con este título, en Nintendo eShop tenemos la demo para descargar, probar y alzar la voz en alabanza: ¡habemus juego!

Sobrado de potencia gráfica, los efectos visuales mostrados durante los combates son brillantes

Acaso «Pokkén Tournament» aplica un atractivo sistema de lucha arcade que, una vez elegido el personaje por el entrenador (o jugador), la acción se desarrolla con la misma dinámica que en la saga de Bandai Namco: dos criaturas –solo personajes Pokémon- dispuestas a dirimir quién es la más fuerte, con la barra de vida menguando, la situación cara a cara, los ataques propios de los Pokémon escogidos y las megaevoluciones inherentes a cada uno de ellos. Lógicamente, también integrando patadas y puñetazos varios al estilo Tekken. Un maravilla para satisfacer al más exigente, gracias a un sistema de combate de campanillas y a la posibilidad de elegir entre decenas de aguerridos Pokémon. Ahí es nada.



En «Pokkén Tournament» tenemos en una nueva faceta del combate a Lucario, Gardevoir, Blaziken, Shadow y hasta más de 50 conocidos Pokémon, todos ellos preparados para exhibir sus poderes. Algunos podemos probarlos con la demo gratuita.

Nintendo | Acción, lucha
Marzo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Campo de pruebas

La demo es una estupenda piedra de toque para saborear la base del juego: lo combates cuerpo a cuerpo. Sobre el escenario de lucha podemos disponer de la potente liberación de energía



eléctrica de Emolga, del aire abrasador de Fennekin o la defensa-ataque brutal de Lucario, y comprobar desde ya la profundidad y la calidad "versus" que suma la sinergia entre las franquicias de Nintendo y Bandai Namco. Eso sin mencionar que además el juego es compatible con amiibo, tiene diferentes opciones online, el modo Liga, gráficos de lujo... Sencillamente cósmico..



Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Rio 2016

Nintendo | Deporte
Abril | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

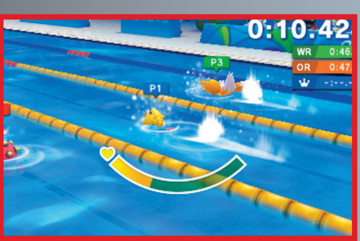


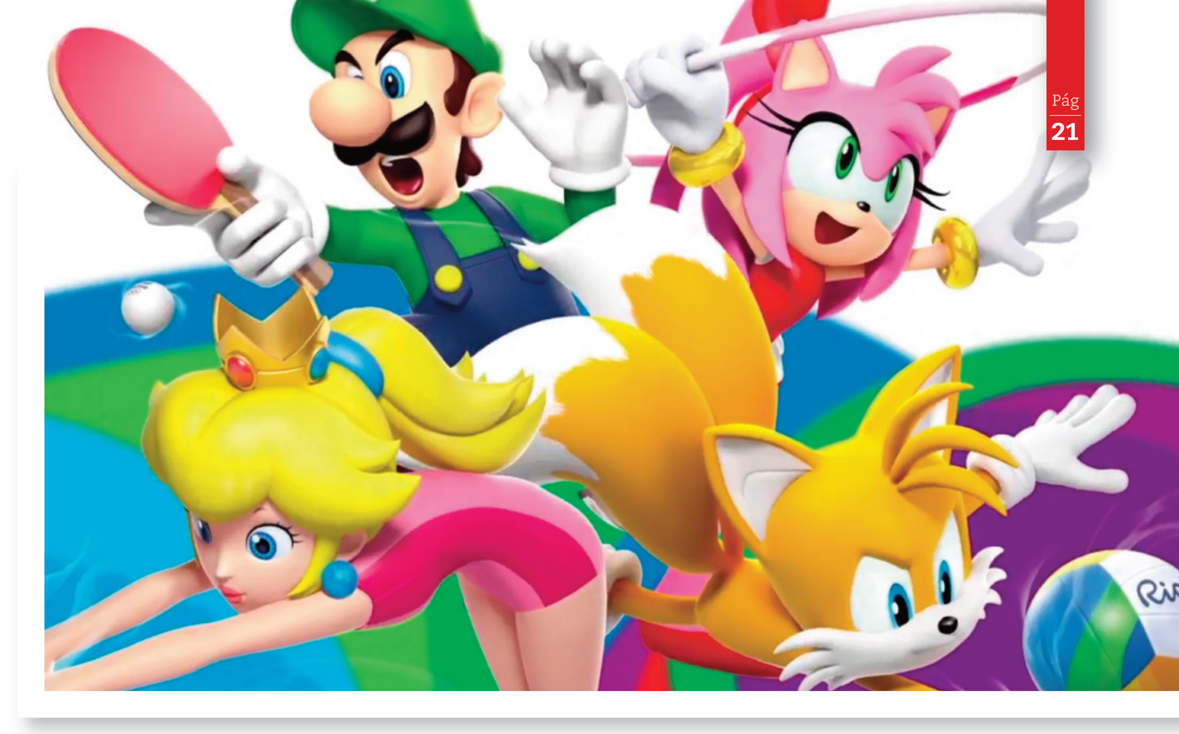
Logros y regalos

Aunque no incluye modo online, el juego local para cuatro jugadores trae consigo una lista de logros para superar, competir y conseguir ciertos regalos. Prueba los diferentes atuendos para dar vidilla a tu forma de vestir y, además, ganar habilidad, potencia, resistencia y velocidad. ¡Los regalos caerán solos! No obstante, el juego va más allá y algunos de estos obsequios llegan con una prueba que tiene que ver con tu día a día. Si sales de casa con la consola y caminas hasta los lugares que forman parte de tu rutina, el pedómetro del juego contará los pasos y, si cumples, te entregará premios. Bastante 'cool', ¿no?









Todos los personajes

Los personajes que nutren ambas escuderías proceden de Nintendo y SEGA, dos centros especializados en crear individuos variopintos, divertidos y con gran personalidad. Así, el ejército de Mario cuenta con el fontanero, Luigi, Peach, Daisy, Estela, Yoshi, Birdo, Bowsy, Bowser, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Huesitos, Bowsitos, Caco Gazapo, Roy, Ludwig, Larry y Wendy. En el bando de Sonic están el erizo azul, Tails, Knuckles, Amy, Cream, Blaze, Silver, Shadow, Rouge, Omega, Espio, Vector, Eggman, Eggman Nega, Metal Sonic, Sticks, Wave, Jet, Zavok y Zazz. ¿Echas de menos a alguien? Tira de los amibos disponibles.

El fontanero de la gran 'N' y el erizo de SEGA unen sus fuerzas en una batalla deportiva épica. ¿Dónde? En las Olimpiadas, ni más ni menos.

Cada vez queda menos para el verano. Si escuchamos atentamente, podemos percibir el rumor de las olas del mar, el sonido de las palas en la playa y, por supuesto, el festival 'carnavalero' que nos espera en las Olimpiadas de Río de Janeiro 2016. Para celebrar tan magno evento, Mario y Sonic se han vestido de corto, han estrechado las manos y, juntos, se han embarcado en un crossover con el telón de fondo de este acontecimiento deportivo. Aunque también en junio Wii U se sumará al espíritu olímpico, es en 3DS donde ya se ha dado el pistoletazo de salida. Y trae canela fina.

Las disciplinas que disponemos en la portátil de Nintendo no son pocas y prometen horas de diversión: Fútbol, Golf, 100 metros lisos, 110 metros vallas, Salto de longitud, Lanzamiento de jabalina, 100 metros de natación libre, Tiro con arco, Boxeo, Tenis de mesa, Voleibol playa, Hípica, Gimnasia rítmica con aros y BMX. Aunque en algunas de ellas es conveniente presionar los botones como si te fuera el alma en ello (las sistemáticas clásicas nunca deberían morir), 3DS ha entregado su potencial a ciertas pruebas que requieren sus especialidades, con el stylus como principal arma ejecutora sobre la pantalla táctil, usándolo con velocidad, precisión y concentración según las pruebas que se presenten. ¡También tendremos que usar el micrófono! Como lees, sí. Los minijuegos extraídos de cada una de las pruebas son los grandes atractivos del título, una forma de alargar la experiencia hasta niveles insospechados.

El juego se centra en un novedoso modo Historia en el que debemos decidir entre la casa Mario o, por el contrario, la de Sonic, dos centros especializados en dos formas de vida: competir con rabia entre ellos y formar deportistas de élite consolera. Tu Mii será el protagonista de esta aventura y el encargado de moverse por el amplio escenario, pues el juego no se ha centrado solo en competir. Subir de nivel, ganar experiencia y escuchar consejos del pueblo serán otras de las actividades disponibles en lo nuevo del fontanero y el erizo azul, convirtiendo la experiencia en un juego con más aliciente y entretenimiento. A pesar del más que obvio apartado fantástico, el juego respeta los procedimientos de este tipo de eventos deportivos. ¿Cómo? Las disciplinas se reparten en los días de competición estipulados. ¡A competir!

> Vive los próximos Juegos Olímpicos de Río de una manera totalmente diferente, divertida y con lo mejorcito de Nintendo y SEGA



Esta versión centra sus virtudes en las caracterísri de la portátil de Nintendo. El stylus se erige como principal arma para salir victorioso en los juegos que implican precisión y potencia, como el golf y la jabalina. Los mejores jugadores de cada casa se enfrentarán por llevarse el oro en cada disciplina y, para ello, deberán tirar de paciencia, reflejos y un correcto manejo de los instrumentos que nos brinda 3DS. ¡Ojo y de las cualidades de los amiibo disponibles!

Guía de juego

La pantalla táctil, el lápiz y los botones conforman el armamento para que ninguna prueba se nos escape. De hecho, es la vertiente táctil la que se ha explotado al máximo en este esperado crossover. La detección de movimiento de la consola podrá explotarse en las pruebas de tiro con arco y la coordinación con los botones en la disciplina de gimnasia, donde habrá que pulsar determinados



botones en el momento adecuado. La jabalina es otra de las pruebas que se han depurado al máximo, donde el stylus y la trayectoria del lanzamiento tendrán mucho que decir. ¿Y el golf? Otra prueba donde la puntería y los reflejos son claves para triunfar en todos los hoyos. Algunos de los momentos más divertidos del juego residen en pruebas como BMX, Salto de longitud y 100 metros lisos con varios elementos sorpresa: trampolín de la franquicia Sonic, goombas obstaculizadores y potenciadores marca «Mario Kart». No obstante, el fútbol es el deporte rey del juego, tal y como ocurre en la vida real, y la influencia de Brasil en el sarao tiene mucho que ver.



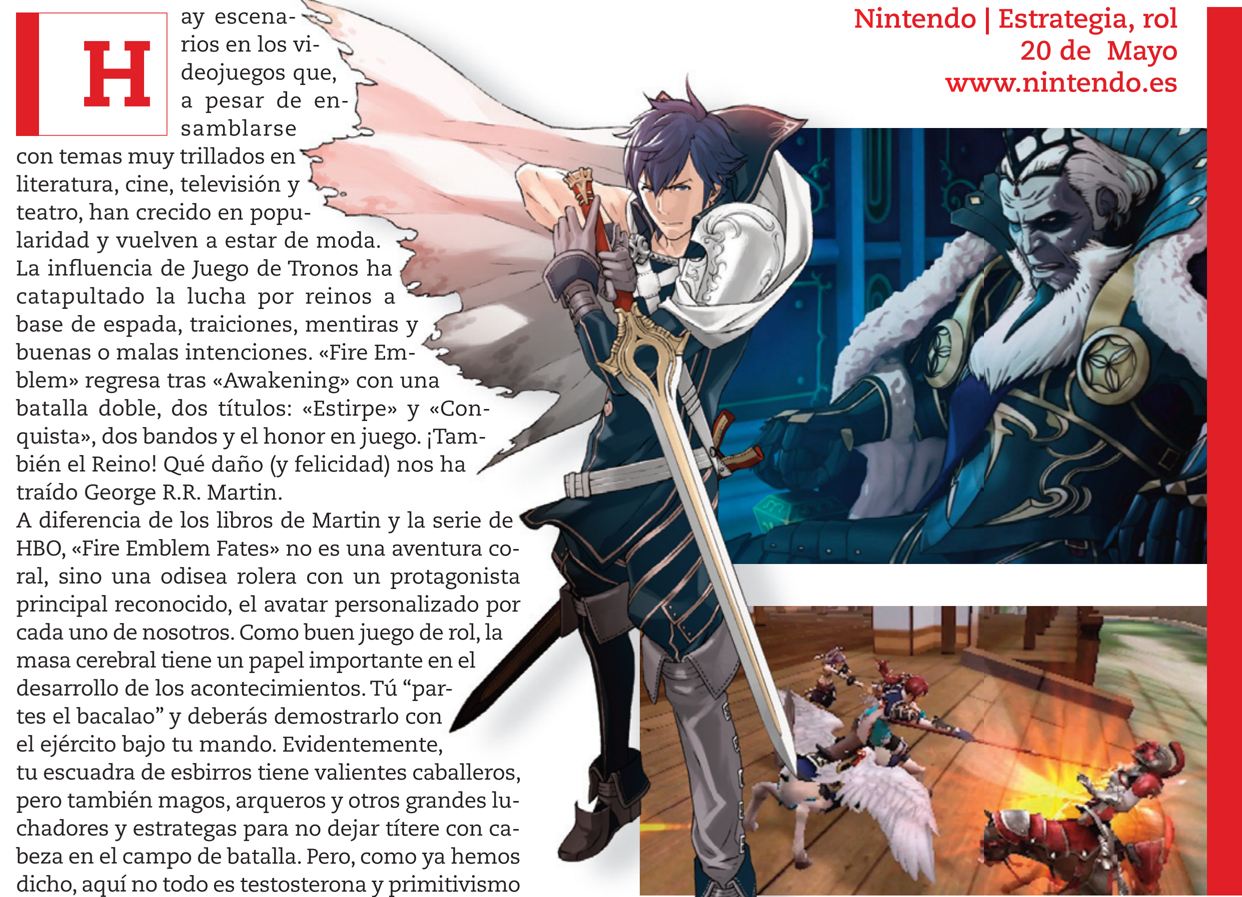
Fire Emblem Fates

Intelligent Systems y Nintendo siguen desarrollando la célebre saga para la portátil 3DS, esta vez con «Estirpe» y «Conquista», dos títulos con muchas batallas pendientes. ¿Con cuál te quedas?

Nintendo | Estrategia, rol
20 de Mayo
www.nintendo.es

Hay escenarios en los videojuegos que, a pesar de ensamblarse con temas muy trillados en literatura, cine, televisión y teatro, han crecido en popularidad y vuelven a estar de moda. La influencia de Juego de Tronos ha catapultado la lucha por reinos a base de espada, traiciones, mentiras y buenas o malas intenciones. «Fire Emblem» regresa tras «Awakening» con una batalla doble, dos títulos: «Estirpe» y «Conquista», dos bandos y el honor en juego. ¡También el Reino! Qué daño (y felicidad) nos ha traído George R.R. Martin.

A diferencia de los libros de Martin y la serie de HBO, «Fire Emblem Fates» no es una aventura coral, sino una odisea rolera con un protagonista principal reconocido, el avatar personalizado por cada uno de nosotros. Como buen juego de rol, la masa cerebral tiene un papel importante en el desarrollo de los acontecimientos. Tú "partes el bacalao" y deberás demostrarlo con el ejército bajo tu mando. Evidentemente, tu escuadra de esbirros tiene valientes caballeros, pero también magos, arqueros y otros grandes luchadores y estrategas para no dejar títere con cabeza en el campo de batalla. Pero, como ya hemos dicho, aquí no todo es testosterona y primitivismo



¡Para todos!

Ningún jugador será capaz de escapar a los encantos de este título, aunque peine canas o coma huevos Kinder. Su grado de dificultad ha aumentado, sin ser imposible



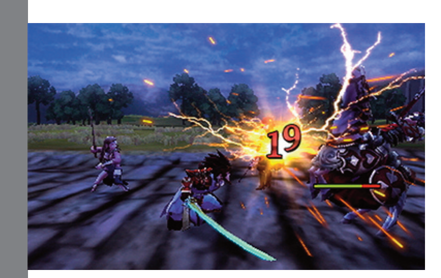
para los jóvenes e hipnótico para los veteranos aún en busca de emociones fuertes. Las nuevas mecánicas incluidas, una de las grandes propuestas de Intelligent Systems, no ha dejado a un lado las viejas sistemáticas, todavía efectivas. Su estética también ha dado un paso al frente y se muestra más colorida y mucho más atractiva.





Más Fire Emblem Fates

Mucho más. Si te pasas con nota uno de los dos títulos («Estirpe» o «Conquista») hasta el capítulo 6, podrás adquirir la otra edición a un precio muy rebajado. ¡Así es! Podrás disfrutar las dos aven-



turas por mucho menos que en otras franquicias, descubrir los dos bandos y, por ende, los dos puntos de vista que planean en esta aventura épica. Acude al menú Inicio y presiona 'Explore Path'. Además, el DLC 'Revelations' para añadir senderos y misiones a la experiencia.



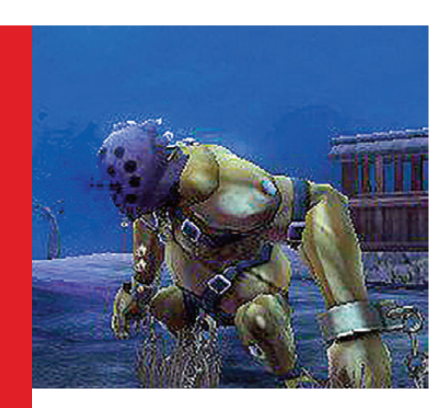
Millones de armas y extraordinarios soldados auguran una pelea de proporciones bíblicas, combates por turnos que no dejarán a nadie indiferente. «Fire Emblem Fates» emocionará a mayores y a pequeños, desarrollará aún más su arsenal estratégico y pondrá a prueba su capacidad de decisión. ¿«Estirpe» o «Conquista»? ¿Dónde reside el bien? ¿Y el mal? Lidera a tu ejército, fomenta las relaciones y la victoria estará a la vuelta de la esquina. ¿O no?

bélico. My Castle es un espacio que se estrena en «Fire Emblem», un lugar que, a pesar de su incipiente nacimiento y consecuente carácter de novato, resulta la piedra angular del juego. ¿Su poder? La generación y reparto de confianza. Tendrás que entablar buenas relacionas con tu séquito y propiciar una excelente comunicación entre sus integrantes. De esta forma, lucharán como uno solo, en formación, con camaradería y ayuda constante. Juntos, seréis un equipo imparable.

> La batalla por el reino acaba de desatarse y tu equipo guerrero debe entregarse al máximo. ¿Cuál es tu favorito?

El ejército a tu cargo tiene diferentes unidades y armas con las que defenderse y atacar. Tanto artilugios como soldados poseen habilidades indiscutibles y poderosas, ideales para que cada uno de tus rivales muerda el polvo. Sin embargo, el juego no se te entrega tan masticado como aparenta. Armas y unidades tienen sus puntos flacos y deberás "agarrarte los machos" para equilibrar la balanza de virtudes y problemas. Si necesitas ayuda externa, un pequeño grupo de amiibos está disponible, representando a viejos rockeros de la saga «Fire Emblem», es decir, Marth, Ike, Lucina y Robin. Aliados, amigos, viejos compañeros... Todos se han reunido para declinar la balanza hacia un lado u otro. Estrategia, rol, combate por turnos y hasta dos personas para pasarlo en grande con esta joya de Intelligent Systems y Nintendo.





Dos juegos, un destino

Tanto si te decides por «Estirpe» como si lo haces por «Conquista», tu destino será triunfar a costa del bando rival. Si optas por el primero, tu objetivo será dar matarile al rey Nohr, un señor corrupto. En «Conquista», preservar tu reino es la base del juego, el motivo por el que te has gastado el dinero y has sudado la gota gorda durante las emocionantes horas de desarrollo. En ambos casos, deberás optar por una de las familias reales entre las que te has criado y tomar un papel protagónico como heredero de Hoshido. Eso sí, ¿qué familia elegirás? Aja, amigo... ¡Esa es la verdadera cuestión!

Battleborn

A apretarse los machos toca porque estamos ante uno de los juegazos más asilvestrados, gamberros y malencarados de la temporada. Un zafarrancho cyberpunk de muchos quilates y con un look que dejará huella.

Cuando un juego se presenta a sí mismo más chulo que un ocho y haciendo gala de canallismo y actitud, lo mejor es andar ojo avizor por si salta la liebre más macarra. Y no salta una sino una manada entera de "héroes cabronazos" (sic) listos para emprenderla a mamporros hasta en el cielo del paladar con el pobrecito ingenuo (es un decir) que se cruce en su camino. Así que en guardia y a vigilar la retaguardia se ha dicho. Pero, machadas y "pasotes" aparte, estamos ante un título con garantías, ya que por algo ha sido desarrollado por el equipo que hay detrás de «Borderlands 2», uno de los "piezas" con más pedigrí en estas artes, que han dado un giro con tirabuzón fusionando géneros que da gusto hasta dar con la fórmula magistral de la diversión y el gamberrismo sano. Todo, ambientado en un universo de ciencia-ficción a cuyo lado Mad Max parece la Aldea del Arce de Winnie the Pooh, y con un argumento a la altura de sus expectativas.
Así, tendremos que luchar a brazo partido para proteger la última estrella latente en el universo de una amenaza misteriosa. Para defenderla podremos usar todo tipo de personajes y armas, desde hombres halcón ciborgs hasta vampiros samurái u hombres montaña armados con ametralladoras gigantes. Y, por supuesto, con todo lujo de acciones y ataques a nuestra disposición, desde disparos estratosféricos a embistes taurinos,

2K | Acción, estrategia | Mayo | 16+
https://battleborn.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



Tropa de angelitos

Hasta 25 héroes (o bicharracos de todo pelaje y condición) son los elegidos para poner desorden en este mundo infernal. Y, cada uno, más mostrenco y peligroso que el

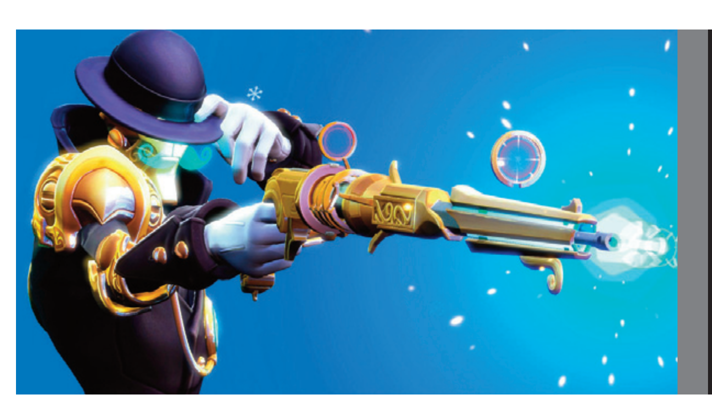


anterior: desde el brutal y enmascarado El Dragón hasta la futurista Mellca, pasando por Attikus el demoledor, Toby el machacahuesos, Ambra la misteriosa, el veterano científico loco Kleese, la sigilosa lanzadora de cuhillos Deande, el contundente Ghalt o Galilea, que dejaría temblando al mismísimo Mazinger Z. Una cuadrilla como para llevarla a merendar el Día de la Madre.



Pandemonium maximus

El multijugador es una experiencia competitiva que enfrenta hasta diez jugadores por equipos en partidas en línea de cinco contra cinco, e incluye tres modos de juego a cual más asilvestrado. Por ejemplo, en Incursión defenderemos nuestra base de oleadas de esbirros que lucharán para destruir el cuartel general del oponente. Devastación son combates a muerte para capturar y mantener objetivos en el mapa. Y en Fusión, pandemonium en el que los equipos deben guiar a sus esbirros hacia una muerte segura en el centro del mapa, obteniendo más puntos por cada enemigo inmolado en el incinerador. Casi nada.

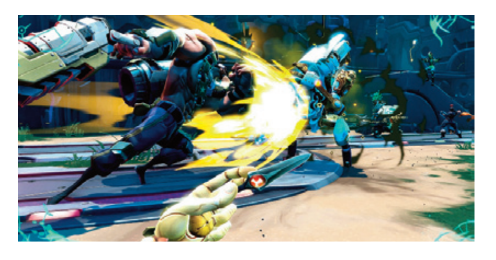


La extravagancia y rimbombancia de los personajes es una de las características más molonas del juego. Como muestra, véase al Marqués Von Calibre, un dandy robot que, a pesar de estar hecho un pincel, derrocha peligrosidad manifiesta con unos juguetitos tremebundos que deja a sus competidores como los malos de los tebeos de Ibáñez. Exagera, que algo queda.

pasando por la destrucción más pura y dura. Al rico caos para el niño y la niña. El meollo principal está servido en un modo Historia que proporciona una "experiencia narrativa" de las buenas, tanto en campaña cooperativa como en solitario. Desde luego, la primera opción es la mejor para no perderse ni un ápice de la entropía punk que nos proporciona el juego, pero si optamos por ser lobos solitarios la jarana también está asegurada.

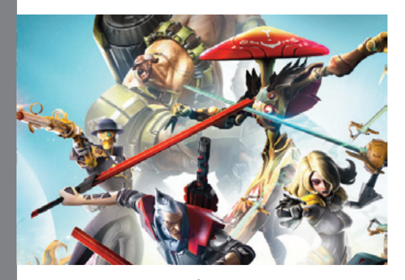
Y de qué manera: partidas frenéticas en primera persona, escenarios surrealistas y con abundante mala baba (ojo al humor en ocasiones cafre), armas para dar y tomar y con ingeniería calenturienta... Todo con un supersonido y un look bizarro y variopinto. Además, la innovación jugona también tiene su rinconcito dentro de oda la parafernalia que nos espera. Por ejemplo, con hallazgos como el Sistema de Hélice, un mecanismo de crecimiento acelerado que nos permite escalar posiciones hasta el nivel 10, y así acceder a todas las armas y poderes únicos y especiales de cada personaje en las múltiples misiones disponibles. En definitiva, un juego de los de toma pan y moja que promete muchas horas de zumbamiento y pepinazos de alta escuela. Impresionante y un poco aterrador, la verdad.

> 2K y Gearbox vuelven a aunar fuerzas centrífugas y energías en esta lucha sin cuartel con 25 personajes impactantes y unos escenarios brutales



Guía de juego

La mejor regla para disfrutar este juego es que no haya regla alguna de por medio. Pese a todo, conviene tener muy presentes las habilidades de cada héroe, sobre todo sus escudos protectores, sus armas especiales (como la Gran espada de Espectro o la Silueta Abisal, entre otras muchas) y los niveles de Corrupción y Profanación de los que hacen gala. Eso, y el sistema de progresión de cada



uno, un mecanismo en constante evolución determinado por los puntos de experiencia, tanto los ganados en el modo Historia como en los diferentes modos Multijugador, que contribuyen a aumentar el rango de nuestro personaje (de 1 a 15), así como el rango de nuestro perfil de jugador, para este modo desbloquear insignias y títulos para impresionar a los amigos, y botines que podrán usar para beneficiar al héroe que esté bajo sus órdenes. Por si fuera poco, también habrá numerosos trucos, golpes bajos y marrullerías a tutiplén para que no decaiga la traca.





Overwatch

Activision-Blizzard | Shooter
Mayo | 16+
http://eu.battle.net/overwatch

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Exclusivamente multijugador

La tendencia de carecer de modo historia al uso la comenzó «Titanfall» hace un par de años. En «Overwatch» pasa lo mismo: hay un argumento que afecta a los objetivos generales del juego, pero que en realidad es secundario. No obstante quizás pueda ser escaso para los que no son tan fanáticos de los E-Sports. Sin duda, este es el objetivo de Blizzard: crear una competición de «Overwatch» en los meses venideros, similar al planteamiento de «Team Fortress» o el clásico «Counter Strike».









Resurgir de las cenizas

Según los programadores, «Overwatch» nació de un proyecto fallido de Blizzard conocido provisionalmente como Titan. El objetivo era repetir el éxito de «WoW» con un título multijugador masivo que llevara menos magia y más disparos. Al final el concepto les pareció demasiado grande, y teniendo a «Destiny» en el horizonte como posible competidor dentro de casa (porque se trata de un título de Activision), decidieron simplificar las cosas y rediseñar el concepto completamente. Otro éxito de la compañía, «Hearthstone», les ayudó a comprender que no siempre "más" es "mejor".

Con juegos como «WoW», «Diablo» o «Starcraft», Blizzard conoce los resortes del éxito. «Overwatch» tiene argumentos para ser el siguiente.

Blizzard, por muchos considerada el equivalente a Apple dentro de los videojuegos, por fin ha empezado a diversificar el negocio para asegurar su persistencia a largo plazo dentro del sector. Al igual que la marca de la manzana, su catálogo es relativamente reducido, pero siempre con productos de calidad innegable. Si bien «World of Warcraft» sigue siendo un éxito incontestable, con millones de usuarios durante una década, ha llegado la hora que el incontenible talento de su plantilla se amplíe a otros géneros. Y para eso está aquí «Overwatch». El planteamiento es bien sencillo, pero dentro de un género prácticamente inexplorado para la compañía: los disparos. Hace años intentó sacar «Starcraft: Ghost» para Xbox, PS2 y GameCube, pero el título se acabó cancelando. Retomando la idea, se trata de formar equipos multijugador en línea de seis usuarios, que se enfrentan a otro equipo de igual número desde una perspectiva en primera persona.

La historia nos traslada a una tierra futurista asolada por una crisis global. El título hace referencia a una organización similar a la ONU cuya misión era mantener la paz a nivel planetario. Al verse sobrepasada por los acontecimientos, quedó desmantelada. Durante los acontecimientos del juego seguiremos los esfuerzos de un grupo de soldados que quieren restablecer el orden y reorganizarse en un grupo de defensa como el que existía antes.

El jugador tiene disponibles más de 20 personajes distintos, cada uno con sus habilidades y armas particulares. Para no agobiar con la ingente cantidad de opciones, están agrupados en cuatro categorías: constructores, apoyo, defensa y ataque. Lo ideal es que los equipos estén equilibrados en estos atributos, y el propio juego evaluará los parámetros antes de comenzar la partida, avisándonos si carecemos preocupantemente de alguna característica. Con un aspecto desenfadado en vez de la seriedad habitual dentro de los juegos de disparos, Blizzard apuesta por un título que se diferencia notablemente del resto de la competencia dentro del género. Las ideas son buenas, el diseño magnífico y la jugabilidad está muy ajustada, como todos los títulos de los californianos.

La fórmula del éxito está ahí, ahora sólo queda esperar el apoyo del público para convertirlo en un hit como los que acostumbra a darnos esta compañía. Yo si fuera tú, lo probaba hoy mismo.

Buenos gráficos, acción futurista trepidante, fácil manejo y orientación online... «Overwatch» lo tiene todo para ser un gran éxito



La simplicidad del juego no sólo viene por su aspecto visual, sino que se nota desde los primeros compases al mando. Casi todos los personajes sólo tienen un arma y munición infinita, así como dos modos de disparo y tres habilidades, una de ellas que se activa al conseguir rachas de bajas. Si no te gusta tu héroe, puedes cambiarlo por otro cuando caigas abatido. ¡Y que no cese un instante la fiesta de tiros a tuiplén!

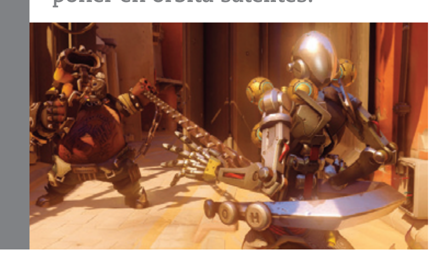
Guía de juego

El núcleo de Overwatch son sus personajes, que varían para adaptarse a cualquier estilo de juego. Si te gusta "campear" escondido detrás de tu rifle de francotirador, puedes hacerlo, pero luego no te quejes si llega un soldado super rápido y letal en el cuerpo a cuerpo. Respecto a los personajes de apoyo, se ha potenciado esta categoría que normalmente queda relegada a un segundo plano en los juegos que la



incluyen. Lucio, por ejemplo, es increíblemente ágil, ya que puede correr por las paredes y tiene un arma sónica bastante decente. El enano Tarbjorn puede crear armaduras, y el entrañable gorila Winston ni siquiera lleva armas, pero puede aplastarte como si fueras un plátano en una batidora.

La clave para la victoria final es diversificar los atributos de los equipos. Un grupo centrado en el ataque tendrá pocas opciones de recuperación a menos que tenga suerte, y las habilidades individuales se solaparán en lugar de complementarse. Es recomendable tener como mínimo un constructor en el equipo, ya que hay objetivos secundarios que requieren activar comunicaciones o poner en órbita satélites.





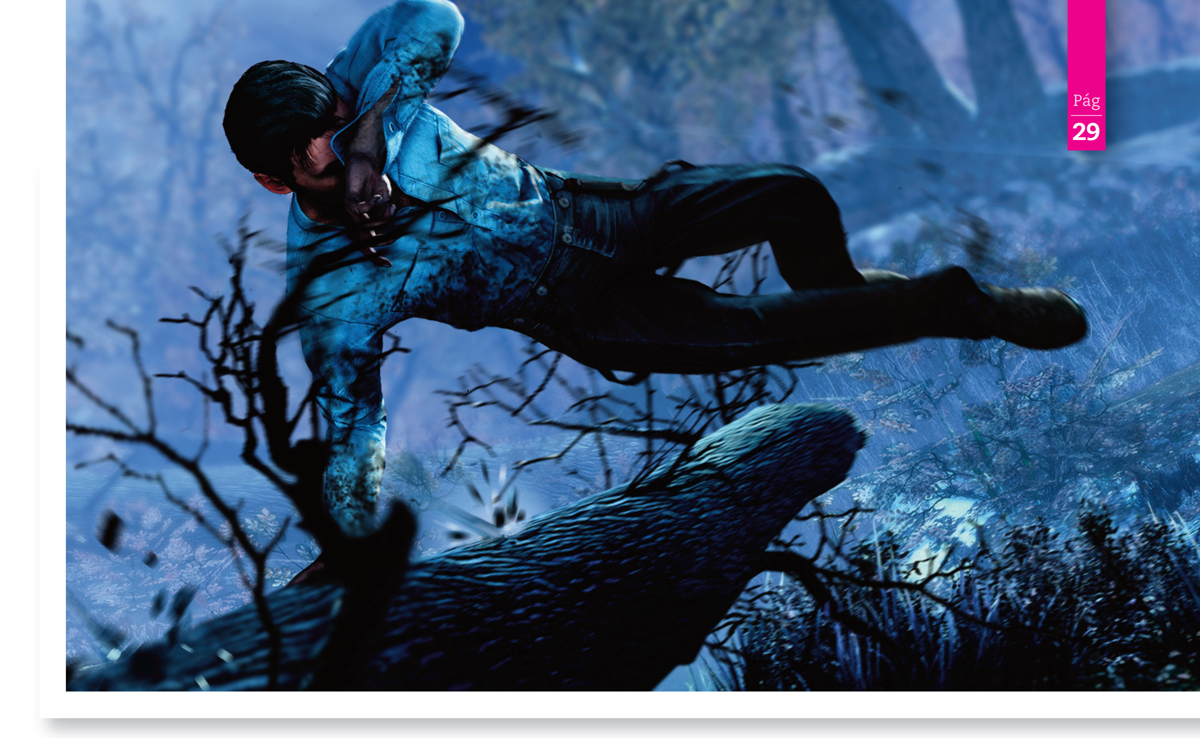
Sherlock Holmes The Devil's Daughter

BadLand Games | Aventura
Junio | 16+
http://sherlockholmes-games.com,

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●●○

Una serie longeva

La prolífica vida de Sherlock Holmes se ha llevado exitosamente a los videojuegos desde que en 2002 la compañía Frogwares adquiriera los derechos de explotación de la obra inmortal de Doyle. Comenzando por un título ese mismo año titulado «El Misterio de la Momia», la serie lleva cuatro millones de juegos vendidos sólo en PC, y ha pasado por Wii, Nintendo DS, PS3 y Xbox 360 con historias que, si bien cogían elementos básicos de la literatura en la que se basan, han sido mayoritariamente casos originales creados específicamente para la ocasión.



Libros y televisión

Los cinco casos a los que se tiene que enfrentar la pareja protagonista son en principio independientes, pero hay una trama secundaria en cada uno de ellos que enlaza un arco argumental mayor del que aparenta. Se trata de una idea que los programadores han cogido de una serie de televisión británica que se emitió hace ya décadas, y de donde también han cogido la inspiración para moldear los personajes, que se parecen a los actores de dicha serie. Pese a todas sus fuentes de inspiración, el juego tiene personalidad propia muy marcada, totalmente reconocible para quienes hayan seguido la serie de videojuegos desde hace años.

Sherlock Holmes se enfrenta a sucesos que romperán su habitual templanza y quién sabe si a su buen juicio… Ayúdale para que esto no suceda.

La creación más popular de Sir Arthur Conan Doyle da la impresión de haber pasado un poco de puntillas por el mundo del ocio electrónico. Sherlock Holmes ha sido tan discreto en los videojuegos que ha protagonizado como lo fue en su ficticia vida literaria. Sin embargo, la innegable astucia con la que se han desarrolladohan desarrollado estos títulos, unida a la milimetrada jugabilidad que exhibían, se ha traducido en una sólida saga que alcanza su octava entrega con «The Devil's Daughter», una aventura que promete exprimir la agudeza de los usuarios como sólo el mejor detective privado podría hacerlo.

Lo primero que llama la atención de este nuevo capítulo es evidentemente el avance técnico que se ha producido desde la última entrega. Luce mucho mejor que sus antecesores a pesar de funcionar con el mismo motor Unreal 3, gracias a que los programadores han añadido renderizados físicos, que tienen consecuencias en modelos con mayor volumen y detalle en los efectos de luminosidad. La captura de movimiento también ha ayudado a humanizar a los personajes, que transmiten sus líneas de diálogo de manera muy convincente. En cuanto a datos oficiales, la resolución alcanza los 1080p a 30 frames por segundo, datos más que suficientes para un título sin mucha acción o movimiento. Aún así, no te creas que el protagonista carecerá de momentos para exhibir su estado físico: en más de una ocasión tendrá que demostrar su valía en el noble arte del boxeo. La jugabilidad también ha sufrido notables variaciones. En vez de alternar localizaciones, "teletransportándonos" entre el apartamento de Holmes y el área de las misiones como sucedía en los juegos anteriores, Sherlock puede explorar con total libertad unos escenarios bastante grandes. No es un mundo abierto al estilo del de «GTA V», pero aún así tiene unas dimensiones más que considerables para un título de este género.

> Estupendo apartado visual, gran libertad de exploración y cinco enigmáticos casos que nos dejarán pegados a la pantalla

«Sherlock Holmes: The Devil's Daughter» supone un importante salto argumental y jugable en la historia interactiva de este legendario personaje. Un juego tan sesudo como cuidado, que supone un respiro en el catálogo de juegos de acción y aventuras que a veces llegan a saturar el mercado. Si quieres algo distinto, con un clásico de la literatura adaptado a nuestros días no te puedes equivocar con esta aventura gráfica. Elemental.



Tanto el título como la publicidad previa al lanzamiento juegan al despiste con un giro argumental que sería toda una novedad en la ficción de Sherlock. Se sugiere ni más ni menos que el protagonista podría haber tenido una hija, y tendría que rescatarla en alguno de los cinco casos propuestos. ¿Será esto cierto, o será sólo una estratagema de su archienemigo, el doctor Moriarty? No queremos romper el misterio, mejor es que lo descubras por ti mismo.

Guía de juego

Una aventura que siga de cerca los pasos de Sherlock Holmes tiene que girar en torno a la investigación. La mecánica consiste en ir consiguiendo pistas que resuelvan los casos a los que nos enfrentamos, pero hay una novedad sobresaliente: podemos encontrar pistas falsas y tomar decisiones equivocadas. El juego dará las conclusiones que saquemos como válidas, y la historia continuará a pesar de



este error. Según avancemos se nos dará la oportunidad de cambiar nuestro juicio con nuevas pistas, que analizaremos con algunos elementos comunes a otros títulos: la inseparable lupa y el microscopio. Y oído, buen oído porque los diálogos son una pieza fundamental, ya que desde las interacciones con otros personajes tendremos que vigilar los cambios que se produzcan en el estado físico, mirar si tienen heridas o incluso observar restos que puedan quedar en la ropa. Es una mezcla de mecánicas que hemos visto en «LA Noire» o en los últimos títulos de la serie «Batman», pero que combinados funcionan a la perfección en la piel de Sherlock. No dejes que nadie te engañe. Estás avisado.





Mirror's Edge Catalyst

Vuelve Faith a las andadas por los tejados, con más acción y saltos que nunca. El título aparecido en 2008 para PS3 nos enamoró por su forma de combinar acción y parkour de altos vuelos a partes iguales. Ahora regresa la heroína



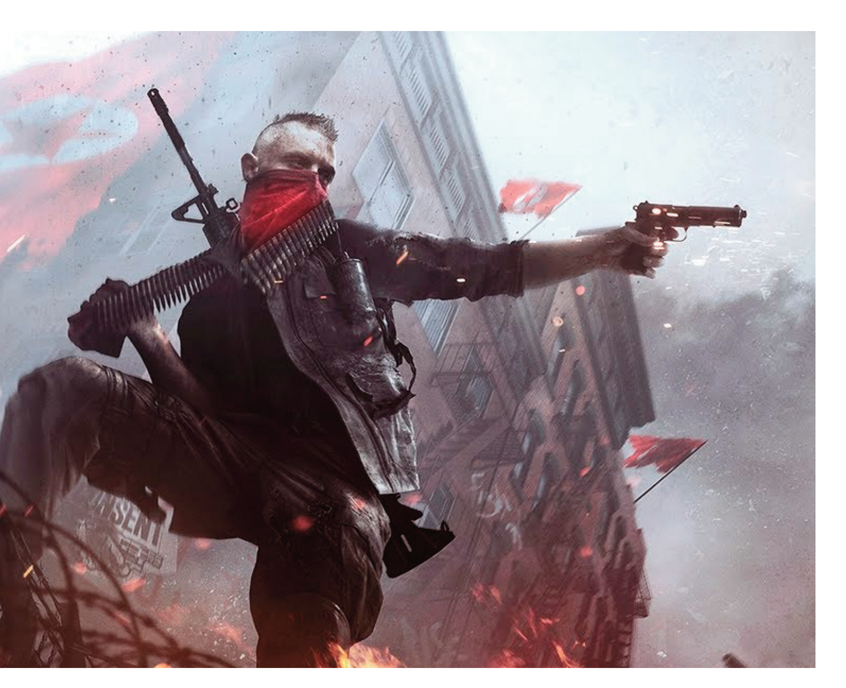
para conocer aspectos desconocidos de su vida y de sus orígenes e involucrarnos en un modo historia que es la caña, aprovechando todo el potencial que contenía el primer título. Entre saltos estratosféricos y hacerle la guerra de guerrillas a la élite opresora, tendremos tiempo de explotar una de los grandes alicientes: la exploración libre de cada rincón de Glass. En este mundo abierto podremos disfrutar de los fluidos movimientos del personaje y poner en práctica sus habilidades para la acción y aéreas, especialmente en jugosas misiones secundarias contrarreloj, que complementarán sus actividades cotidianas de entrega de mensajes o encontrar paneles con chip extraíble. Costará algo acostumbrarse al entorno, pero la energía de Faith nos impulsará a descubrir los secretos más oscuros de la Ciudad de Cristal, al tiempo que libramos una batalla personal apasionante.



EA | Acción, plataformas
Junio | 16+
www.mirrorsedge.com/es_ES/

Gráficos | ●●●●○○
Jugabilidad | ●●●●○○
Sonido/FX | ●●●●○○
Originalidad | ●●●●○○

UP: Gráficos epatantes gracias al motor Frosbite, una narrativa absorbente y la mezcla de acción y parkour.
DOWN: La mecánica del juego creado por DICE parece destinado a un público muy determinado.



Homefront The Revolution

La ocupación de Estados Unidos es un hecho. La revolución es una solución. La Resistencia regresa a la serie «Homefront», esta vez para promover una revolución con el apoyo del pueblo que, oprimido por una corporación inter-



nacional coreana, no ve otra salida que alistarse a la causa poco a poco y empuñar las armas. Cómo no, el ambiente distópico de un Estados Unidos alternativo y ruinoso enmarca la acción en primera persona. La gracia será combatir en una guerra de guerrillas al poderoso armamento del enemigo, con emboscadas, sabotajes, infiltración... en cada barrio, en cada calle. No se trata de un shooter lineal, sino que podremos explorar un mundo abierto vivo y vibrante, resaltado en gráficos impactantes. De lo más estimulante es realizar tu labor de formar la Resistencia, estableciendo bases, reclutando gente, capturando y personalizando el arsenal... todo ello en un mundo dinámico y cambiante que responde a tus acciones a medida que le vas ganando terreno al opresor. Además de su campaña individual, cuenta con multijugador para 4 jugadores.



Depp Silver | Acción
Mayo | 18+
www.homefront-game.com

Gráficos | ●●●●○○
Jugabilidad | ●●●●○○
Sonido/FX | ●●●●○○
Originalidad | ●●●●○○

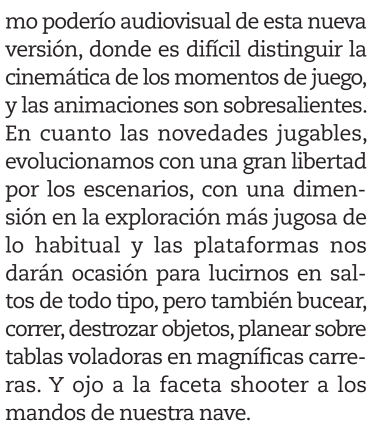
UP: Entrar en acción en la guerra de guerrillas da un resultado formidable. El cooperativo para 4 jugadores.
DOWN: Quizás en algunos momentos puede resultar tedioso estar pendiente de la evolución de la Resistencia.

Ratchet & Clank

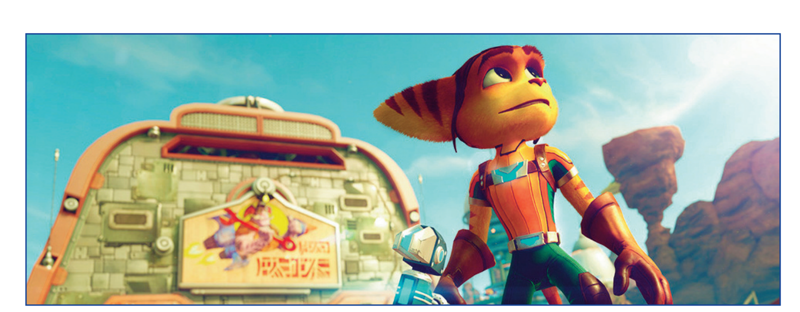
Los particular pareja galáctica vuelve desde el origen, para ofrecernos una aventura de acción plataformera revitalizada en PS4 y de lo más cinematográfica.

La aparición de «Ratchet&Clank» en 2002 para PS2 supuso un aire fresco al género de plataformas, inyectándole un marcha más con dinámica acción y buenas dosis de humor. Ahora se ha tenido a bien recuperar aquel título para reinventarlo y explotarlo en PS4. Partiendo de la base de una narrativa que bebe del filme del mismo nombre recién estrenado en cines, nos sitúa en el primer encuentro de Ratchet con quien será su amigo inseparable Clank. No obstante, se mantiene la esencia de la historia entre ambos, al mismo tiempo se enriquece con más de veinte minutos de metraje de la película insertados entre las distintas fases del juego. Por otro lado esto complementa el altísimo poderío audiovisual de esta nueva versión, donde es difícil distinguir la cinemática de los momentos de juego, y las animaciones son sobresalientes. En cuanto las novedades jugables, evolucionamos con una gran libertad por los escenarios, con una dimensión en la exploración más jugosa de lo habitual y las plataformas nos darán ocasión para lucirnos en saltos de todo tipo, pero también bucear, correr, destrozar objetos, planear sobre tablas voladoras en magníficas carreras. Y ojo a la faceta shooter a los mandos de nuestra nave.

Además disponemos de un sistema de combate profundo para la acción con mayúscula, con una distribución de botones perfecta para controlar a Ratchet. Ni que decir que el arsenal que iremos aumentando a medida que avanzamos es de órdago, en especial los nuevos Molatrón y el Pixelador para reducir a los enemigos a ¡8bits! Casi un juego nuevo, el reseteo de «Ratchet&Clank» supera con creces las expectativas.



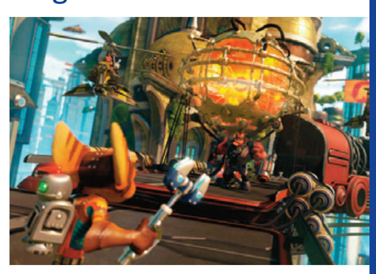
> Con piezas y tornillos recolectables podremos adquirir más armas, y éstas mejoradas con cristales

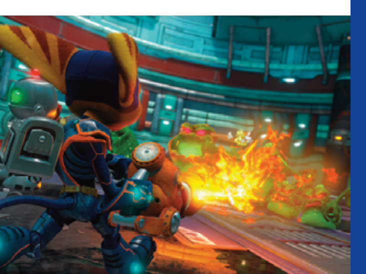


El juego está plagado de misiones a medida que vamos visitando planetas y explorándolos bien pertrechado de armas, desde lanzallamas y granadas hasta la devastador Molatrón. Una agradable novedad son las nuevas zonas de juego habilitadas de forma exclusiva para Clank. Así podremos, por primera vez, despegarlo de la espalda de Ratchet y manejarlo individualmente, incluso hasta enfrentarlo con jefes finales.

EA | Plataformas
Febrero | 7+
www.unravelgame.com

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●●○





Del videojuego a la gran pantalla



El 29 de abril se estrenó la película con el mismo título que dio origen a la saga de acción y plataformas. Cuenta el inicio de la amistad entre el el peludo mecánico lombax Ratchet y el rebelde robot-centinela Clank. Ellos unirán fuerzas y objetivos: primero, formar parte del equipo de Rangers galácticos; segundo, combatir el ejército de robots del malvado Drek, quien controla también el Desplanetizador, un arma diabólica. Acción, humor, buen ritmo y muchos guiños a la serie que agradecerán los fans.

Quantum Break

Acción espectacular y una original narrativa de viajes en el tiempo, serie de "televisión" incluida, ilustran la experiencia jugable de uno de los títulos más esperados.

Lleva tiempo haciendo ruido. Y por fin el tiempo se ha agotado. O más bien acaba de empezar para disfrutar de este juego que va de eso, del tiempo, más en concreto de viajar por él cargado de poderes y dentro de una historia estimulante, con recovecos que merecen la pena explorar.

En exclusiva para Xbox One y de la mano de Remedy («Alan Wake»), la historia nos inicia en el momento en que se produce una brecha temporal producida por un accidente, poniendo en peligro a la humanidad. Esto nos obligará a emprender un viaje fantástico en la piel de Jack Joyce, comprometido a reestablecer el equilibrio en el tiempo gracias a poderes sobrehumanos. Con éstos además podremos enfrentarnos a enemigos en masa, entre ellos nuestro antiguo amigo Paul Serene.

Por suerte tenemos el poder de controlar el tiempo a nuestro antojo, incluso pararlo unos instantes para abrir y cerrar una secuencia de acciones que se desencadenan a continuación. De tal manera que podremos elegir blancos a los que disparar, esquivar balas de los enemigos o detectar amenazas. Una dinámica de acción espectacular, impactante también en lo visual y sonoro, que además de demandar en el jugador habilidad y acierto con los botones del mando, le pedirá tomar decisiones, el aspecto más relevante del juego. Y es que tendremos alternativas de cómo avanzar en el juego, lo que incidirá en el desarrollo de nuestra historia, protagonizada en paralelo en una serie con actores de carne y hueso activada al finalizar cada fase. Una experiencia transmedia nunca vista para completar por todo lo alto las muchas emociones que nos depara esta original propuesta.

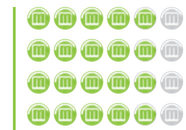
> La presencia de puzles nos permitirá usar los poderes del tiempo para interactuar con el escenario



La influencia cinematográfica en «Quantum Break» es notoria, tanto en lo argumental como en su potencia audiovisual. Los excelsos escenarios, además de para la acción, claman ser explorados. Además están repletos de objetos y secretos que desvelan más detalles de la historia.

Microsoft | Acción
Abril | 16+
www.xbox.com/es-ES

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Efecto transmedia

Este shooter en tercera persona tiene la virtud de introducir una experiencia jugable fascinante, la cual combina lo que hacemos en el juego con una serie interpretada por actores de carne y hueso. Ésta tiene 4 capítulos que se activan al finalizar cada fase del juego, a su vez supeditada a lo que hagamos en el mismo. Si jungando tomamos una decisión de entre las que podamos llevar a cabo, tal decisión tendrá incidencia en la serie y así lo veremos reflejado. Sin duda una estimulante propuesta transmedia que no debemos dejar de experimentar.









Llévate de regalo una mochila de BB8 y una nave



Límite de 2.000 unidades para cada regalo

Por la compra de una Wii U llévate Animal Crossing Festival

29'90 euros

Desde el 15 de Abril hasta fin de existencias.





Guitar Hero Live

(válido en PS4, XBOX ONE, Wii U, XBOX 360 y PS3).





Por la compra de XBOX ONE te llevas Minecraft + Lego Jurassic + Lego Marvel Superheroes










Hasta fin de existencias.



Rincón d Jugador



Retrato ot

Midna

▶ **EDAD:** omo a las princesas del crepúsculo es complicado echarles años (pasa como con Raphael o las divas de los 70, valga la redundancia), podemos datarla en diez años, que son los que han transcurrido desde su aparición estelar en «The Legend of Zelda: Twilight Princess».

▶ **APARIENCIA:** De doble filo. Por un lado, una especie de mapache adorable y fotofóbico con ojazos de mascota y barriguita adorable. Por otro, en su look principesco, tenemos a una hembra chiquita pero matona, con cabellos con forma de mano (sic) y como recién salida de la Avatar Fashion Week, o algo parecido. Eso sí el ombligo sigue siendo adorable.

▶ **CURRÍCULO:** A Midna le rodea el misterio, empezando por su nombre, cariñosa abreviatura de "Midnight". Y es que esta Twili teme más a la luz de los protas de "Los otros", y ya se llevó un buen susto cuando quiso ayudar a Link en su aventura. Menos mal que se lo toma con la campechanía y la cachaza propias de su sangre real.

▶ **ARMAS:** Casi ninguna hechicería le es ajena a la moza, sobre todo gracias a su casco mitológico y a rebosar de Sombra Fundida. También maneja la Trifuera como si fuera una espumadera, y no digamos otras armas más contundentes, como se puede comprobar en su reciente reaparición en «Hyrule Warriors».

▶ **FUTURO:** Incierto pero esperanzador. Muchos ya la creían muerta y enterrada, pero ha resurgido de sus cenizas dispuesta a seguir dando guerra. Y, viendo cómo han recibido los fans su resurrección guerrera, la cosa promete.



7 Razones...

Para comprar «THE DIVISION»

Es uno de los juegos más potentes y vibrantes de lo que llevamos de año. Adrenalina en barras, gráficos espectaculares y acción sin cuartel son las claves de este cartucho de dinamita fina de Ubisoft.

1. **Marca Tom Clancy.** Lo primero que encandila es el ilustre pedrigrí del juego, perteneciente a la "camada" Tom Clancy, denominación de origen de sagas míticas como «Rainbow Six», «Splinter Cell» o «Ghost Recon».
2. **Historia potente.** Sin solución de continuidad, nos embarcaremos en un zafarrancho de tres pares de narices, con Nueva York sitiada por los terroristas y la responsabilidad de poner orden entre tanto caos.
3. **Look prodigioso.** Y, si tenemos a la Gran Manzana en llamas, ¿cómo no aprovecharlo para desplegar todo el talento visual y creativo next-gen? Impresionante el trabajo de sumir a Manhattan en el apocalipsis, y ojo a los impresionantes FX climáticos.
4. **Mundo sitiado libre.** El sandbox pocas veces ha sido llevado tan al límite como aquí. Porque nada de pasear y conocer parroquianos: el tiempo apremia y cualquier decisión es vital para liberar la ciudad. A las armas.
5. **Cooperando que es gerundio.** Otro de los puntos fuertes de «The division» es su modo cooperativo en todo tipo de misiones, que nos permite reclutar un "equipo A" con otros tres soldados y armar la marimorena ordenadamente, eso sí.
6. **Atributos emergentes.** Nuestro protagonista no va mal servido en cuanto a tecnología, armas y, sobre todo, habilidades, de tres tipos bien distintos y que se desarrollan y evolucionan al subir de nivel. Toda ayuda es poca.
7. **Realismo agónico.** Pero lo que engrandece este juego es su sensación de estar viviendo una pesadilla en tiempo real. Por algo se basa en unas operaciones de élite del ejército yanqui en el fatídico 2001. Fantasías las justas.



Te lo dice Galibo...

Pensar antes de comprar

El otro día me encontré con una de esas suculentas ofertas en las que un juego está realmente rebajado. ¡La última ampliación «Dawn of War 2: Retribution» por apenas 5 euros! Recordaba haber pasado muy buenos ratos librando batallas multijugador en «Dawn of War 2», así que, ¿por qué no? Ya tenía sacada la tarjeta de crédito cuando me puse a pensar.
¿Por qué dejé de jugar a «DoW 2» si me lo pasaba tan bien? ¿Por qué no me compré la ampliación en su día? Entonces recordé todos los problemas que hubo con la implementación y posterior abandono del servicio Game for Windows, la fractura en la base de jugadores para multijugador y lo mal que los desarrolladores habían gestionado aquel desastre. Sí, es cierto que pasé muy buenos ratos, pero también que acabé hasta el gorro de que me tomaran el pelo con aquellas malas prácticas, y fue por eso que lo desinstalé en su día. ¡Pues ya pueden poner la ampliación gratis, que yo no voy a volver! Tengo mejores cosas que hacer con mi tiempo que perderlo en un juego abocado al desastre. Hasta que saquen «Dawn of War 3», claro. Eso ya serían palabras mayores.





CASEY AFFLECK
CHIWETEL EJIOFOR
ANTHONY MACKIE
AARON PAUL
CON WOODY HARRELSON
Y KATE WINSLET
"LA MEJOR PELÍCULA DE ATRACOS DESDE *HEAT*"
LE FIGARO
EL **CÓDIGO** QUE NUNCA DEBES **ACTIVAR**
TRIPLE 9
SIERRA PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN A WORLDVIEW ENTERTAINMENT UNA PRODUCCIÓN DE ANONYMOUS CONTENT Y MADRIVER PICTURES PRODUCTION EN ASOCIACIÓN A SUREFIRE ENTERTAINMENT CAPITAL UNA PELÍCULA DE JOHN HILLCOAT TRIPLE 9
CASEY AFFLECK CHIWETEL EJIOFOR ANTHONY MACKIE AARON PAUL CLIFTON COLLINS, JR. NORMAN REEDUS TERESA PALMER MICHAEL K. WILLIAMS GAL GADOT CON WOODY HARRELSON Y KATE WINSLET CASTING LISA FINCANNON, CSA CRAIG FINCANNON, CSA
SUPERVISOR MUSICAL TRACY MCKNIGHT MÚSICA ATTICUS ROSS CLAUDIA SARNE LEOPOLD ROSS BOBBY KRLIC DISEÑO DE VESTUARIO MARGOT WILSON, CDG, APDG MONTAJE DYLAN TICHENOR, ACE DISEÑO DE PRODUCCIÓN TIM GRIMES
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA NICOLAS KARAKATSANIS PRODUCTORES EJECUTIVOS STEVE GOLIN PAUL GREEN TOM ORTENBERG PETER LAWSON MOLLY CONNERS MARIA CESTONE SARAH E. JOHNSON KIMBERLY FOX ISABEL DOS SANTOS PRODUCIDA POR KEITH REDMON, P.G.A.
BARD DORROS MARC BUTAN, P.G.A. ANTHONY KATAGAS, P.G.A. JOHN HILLCOAT CHRISTOPHER WOODROW ESCRITA POR MATT COOK DIRIGIDA POR JOHN HILLCOAT
WORLDVIEW
ANONYMOUS
eOne
EN CINES 6 MAYO


12
www.pegi.info
FIRE EMBLEM Fates
Estirpe
A LA VENTA EL 20 DE MAYO
¿A LOS QUE LLEVAN TU SANGRE?
¿A QUIÉN SERÁS LEAL?
FIRE EMBLEM Fates
Conquista
¿A LOS QUE TE CRIARON?
©2015-2016 Nintendo Co., Ltd. / INTELLIGENT SYSTEMS Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. ©2016 Nintendo.
"Su historia es de las mejores que vamos a ver este año en un videojuego"
3DJuegos
"Con más opciones de personalización del protagonista, desde la apariencia hasta sus fortalezas y debilidades"
GAMEREACTOR
"Nintendo ha hecho tres juegos, cuando podría haberse conformado con continuar Awakening y echarse a dormir"
EUROGAMER.es
"Personajes más detallados, animaciones más fluidas, mejor uso del 3D, etc"
revogamers
"Cada una de las campañas independientes tendrá una duración aproximada de entre 40 y 50 horas: una barbaridad"
VANDAL
"Promete el nivel de desafío al que nos tiene acostumbrados aunque abriendo las puertas a nuevos jugadores"
Nintenderos
/Nintendo3DSES · @NintendoES · YouTube/NintendoES
#FireEmblem
new NINTENDO 3DS
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS